Générations
Choisissez votre disquette gratuite en page 82 !
JEUX VIDEO AMIGA, PC, ST, FALCON, MAC, CD-ROM, CD-I
GENERATION
N° 55 - Mai 93

STRIKE COMMANDER
TEST SUR 10 PAGES DU JEU DE L'ANNEE !

TESTS
Arabian Night
Comanche Mission Disk
Superfrog
Ultima 7 : Part 2
Veil Of Darkness
Wyzardry 7

E.C.T.S.
Les nouveautés de Londres...

FAIRE UN JEU ?
Prince Of Persia 2 de A à Z

EURO DISNEY
Magique !

LES AVANTAGES DU DOS 6

SOLUCES
Inca et Monkey 2

BIDOUILLES
Mieux jouer à Comanche

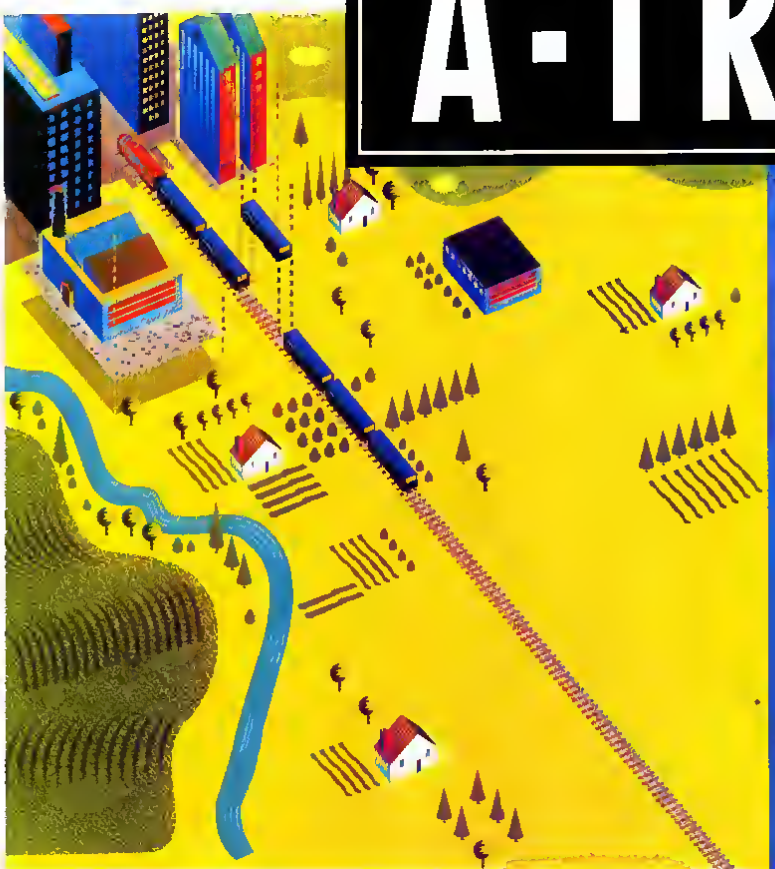
LE CD ARRIVE
Dracula, Seventh Guest, Microcosm et les nouveaux jeux CD-I et Mega-CD

JURASSIC PARK
Les premières photos du film et du jeu...

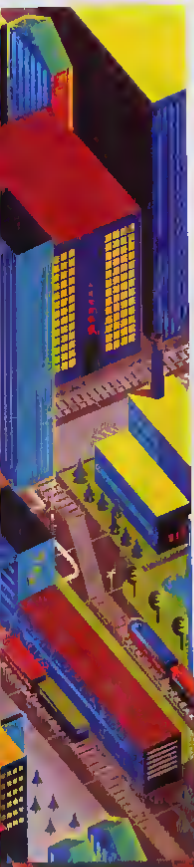
M 4681

APRES AVOIR ÉTÉ NO 1 AU JAPON ET AUX USA, A-TRAIN ARRIVE EN EUROPE

A-TRAIN™



OCEAN SOFTWARE LTD
55 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL (1)40539286
FAX (1)42279573



LA VOIE ROYALE VERS LA FORTUNE!

LES GRANDES MÉTRDPOLES DU MONDE SONT POLUÉES ET ASPHYXIÉES PAR LA CIRCULATION.
ELLES ONT UN BESOIN URGENT D'UN NOUVEAU MOYEN DE TRANSPORT EN COMMUN. LES MOYENS EXISTANTS SONT SURCHARGÉS ET LES GOUVERNEMENTS REFUSENT D'INVESTIR VERS DE NOUVELLES SOLUTIONS.
"TROP COÛTEUX" DISENT-ILS!
VOUS POUVEZ ÊTRE LE REMÈDE AUX CAUCHEMARS DES GRANDES VILLES. PRENEZ LA TÊTE D'UNE COMPAGNIE DE TRANSPORT EN COMMUN. IL FAUDRA DÉVELOPPER ET ORGANISER LE RÉSEAU, CRÉER DE NOUVELLES LIGNES. SI VOUS RÉUSSISSEZ À FAIRE PROSPÉRER VOTRE COMPAGNIE, LA FORTUNE VOUS ATTEND. MAIS CE N'EST QU'UN DEBUT. VOUS POUVEZ ENSUITE VOUS ASSOCIER AVEC DES BANQUES POUR ACHETER DES TERRES, DES USINES, DES BUILDINGS DES CENTRES COMMERCIAUX, DES CLUBS DE VACANCES...
VOTRE SOCIÉTÉ SERA MÊME CÔTÉE EN BOURSE.
"AVEC A-TRAIN PRENEZ LA TÊTE D'UN EMPIRE FINANCIER"

BIENTOT DISPONIBLE SUR TOUS LES AMIGA ET MACINTOSH

LA PRESSE EST UNANIME.
GENERATION 4
GEN D'OR 96%:
"UN JEU TOUT SIMPLEMENT FABULEUX, EXTRAORDINAIRE QUI ECRABOUILLE TOUT..."
TILT HITS:
"A-TRAIN EST UN SOFT QUI N'A PAS FINI DE VOUS PASSIONNER"

IBM PC & COMPATIBLES
APPLE MACINTOSH
IBM AMIGA

M & © 1991 ARTDINK AND MAXIS.
ALL RIGHTS RESERVED WORLDWIDE

PUBLISHED BY
MAXIS

CREATED BY
ARTDINK

EDITO

Deux ans à attendre Strike Commander pour mourir si près du but...

QUO VADIMUS ?

Où allons-nous ? Quels seront les machines de demain ? En revenant de l'European Computer Trade Show qui se tenait à Londres pendant le mois d'avril, je faisais le point : de très nombreux logiciels étaient présentés sur PC, d'aussi nombreux sur Amiga, les produits pour Amiga 1200 ne se comptaient plus et, mieux encore, leur qualité nous prouvait les possibilités de la machine de Commodore. A côté de cela, le désert complet sur Atari, et l'étonnement des éditeurs quand on leur parle de Falcon. Si Atari veut se sortir de ce mauvais pas, la compagnie va devoir trouver très vite des alliés, sans quoi la machine sera condamnée à ne jamais percer.

Côté CD, Philips faisait un coup de force en présentant de nombreuses nouveautés et en annonçant enfin des produits forts et des alliances avec d'importants éditeurs européens. Le CD-I pourrait donc devenir le support principal de demain, même si Sega avec son Mega-CD a toutes les chances de l'emporter (en tout cas dans un premier temps).

Et 3DO ? Oui, 3DO, vous savez, cette société qui regroupe les forces de Matsushita, Paramount, MCA, Warner et Electronic Arts pour une console CD révolutionnaire. Et bien ils étaient là, eux-aussi. Ils n'avaient pas de stand, mais ils se promenaient, contactant ainsi les éditeurs européens, qui sont plus que favorables à la machine. "Les possibilités sont véritablement fantastiques" nous dit Richard Garriot d'Origin. En attendant l'avènement du CD, Origin fait des produits CD sur disquette. Strike Commander, l'évènement du moment, prend quelques 34 mégas sur le disque dur d'un PC. "La3D0 sera un peu en retard" nous explique un responsable de la société, "mais ça ne devrait pas changer la date de sortie en Europe". Un bon salon pour les gens de 3DO, qui repartent avec beaucoup de projets européens.

Quelques jours plus tard, à Paris, je mange avec Peter Molyneux, l'inventeur de Populous et grand patron de Bullfrog. "La 3DO est une machine somptueuse" m'explique-t-il. "C'est la meilleure du moment, mais son point faible risque d'être le prix. De nombreux constructeurs vont bientôt proposer des machines CD certe moins performantes, mais bien moins cher. Commodore prépare une console CD qui devrait décoiffer" rajoute-t-il ! Merci pour le tuyau ! Quoiqu'il en soit, 93 est définitivement une année charnière, une année où les machines vont changer, une année où les jeux vont également connaître une grande évolution...

Rendez-vous le mois prochain pour les premiers chocs, avec plusieurs grosses surprises !

Stéphane Lavoisard

VIRGIN GAMES PRÉSENTE
3 SUPER HITS SUR PC, AMIGA & ATARI ST :

Textes à l'écran et notices en français (sauf software Jimmy White's)

PC
LURE OF THE TEMPTRESS
SHUTTLE
DUNE
(PC : 350 F*)

AMIGA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
LURE OF THE TEMPTRESS
DUNE
(PC : 350 F*)

ATARI ST
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
LURE OF THE TEMPTRESS
SHUTTLE
(PC : 350 F*)

DUNE : "Dune a reçu le prix d'Or du meilleur jeu de stratégie et le prix Tilt d'Or de la meilleure musique."

LURE OF THE TEMPTRESS : "Lure of the Temptress réussit à surpasser les meilleurs jeux d'aventure [illegible] en proposant un système de jeu simple et fascinant" - Tilt

SHUTTLE : "Basé sur des documents officiels pour un maximum de réalisme. Shuttle est le simulateur le plus fidèle et le plus détaillé sur les navettes spatiales de la N.A.S.A. jamais réalisé pour un ordinateur personnel" - Micro Simulateur

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER : "L'action est extrêmement bien rendue. Le mouvement des billes, même une fois la queue de billard hors de l'écran, est parfait. J'ai vu [illegible] jouer au snooker et je dois dire que celui-ci les surpasse tous. Je n'ai plus qu'à mettre mon queue de billard au placard !" - Jimmy White.

Lure of the Temptress © Mirrorsoft Ltd Amiga [illegible] 1990 Virgin Games Ltd. All rights reserved. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Jimmy White's Whirlwind Snooker © 1990 Virgin Games Ltd. All rights reserved. Dune © Mirrorsoft Ltd Amiga [illegible] 1990 Virgin Games Ltd. All rights reserved. Dune is a trademark of Virgin Games Ltd., which is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Dune © 1984 Dune Limited Partnership. All rights reserved. Dune is a trademark of Dune Limited Partnership licensed by Dune Entertainment Limited. Dune is a trademark of and used under licence from MCA Universal Merchandising, Inc. Shuttle © [illegible] 1990 Virgin Games Ltd. All rights reserved. Tilt © 1990 Editions Pressimage. All rights reserved.

* LES PRIX SONT INDICATIFS

3615 VIRGIN GAMES

Distribué exclusivement par Virgin Games France
233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris - Tél. : (1) 42 12 12 12

Virgin GAMES

Microfolie's

Tomorrow is NOW !

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos

Microfolie's

DIRECTION
17, avenue Duquesne
75007 PARIS

Bravo à vous tous !
Vous êtes des milliers à nous avoir envoyé votre coupon !
Pour fêter l'événement, vous recevrez dans les semaines qui viennent la pin's MICROFOLIE'S en avant-première.

De multiples autres surprises vous attendent !

SOMMAIRE

Génération 4
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tel : (33)(1) 45 22 38 60

REDACTION : Directeur-adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard – Rédacteur en chef : Didier Latil – Rédacteurs: Grégoire Amir-Tahmasseb, Olivier Canou, Anne-Karine Clemble, Yann Renouard, Christian Roux, Michel Husne – Illustrateur : Olivier Frot – REDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, conception artistique : Marie Priester – Infographie, Rashiga Vallée : Godefroy Lutzig, Frederic Levesque, Françoise Royère, Carol Gregg, Isabelle Labgre – Secrétaire de rédaction : Thierry Pierre – PUBLICITE : Directeur : Antoine Harmel – Assistante : Stéphanie Rampier, Katia Rousel – FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gonfié – Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc – DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Lepotvin – TE 73 – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet – PROMOTION : Responsable : Véronique Gerdy – Club Génération 4 : Véronique Lalil – TELEMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, Greg "The Heathen" André – COMPTABILITE : Chef comptable : Leila Aïnsiu – Assistée de : Charles Cornifol, Stéphane Bouchard, Nadja Sehel – DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la Publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli – Directeur délégué : Patrick André – Responsable d'administration : Pascale Dry assistée de Jannick Brohan.

Génération 4 est une Publication de Presimage, SARL au capital de 250 000 francs. Siège social et principal établissement : 19, rue Hégésippe Moreau – 75018 Paris. Commission paritaire N 69731 – ISSN 0987 – 8700X – Dépôt légal 2ème Trimestre 1993.

Ce numéro comporte un encart tiercé, de 8 pages "Pronostics". La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute reproduction ou représentation par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas restitués. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

MAGAZINE

CLUB GEN4 10
NEWS 14
TESTS / INDEX DES TESTS 35
E.C.T.S. DE LONDRES 66
POSTER 73
DISQUETTE GRATUITE 74
PRINCE OF PERSIA 2 : The Shadow & The Flame 88
SID MEAD : le génie derrière CyberRace 92
PHILIPPE DRUILLET : du Loft au jeu vidéo 96
WEEK-END A LONDRES : Sea, Rain & Fun 100
NEXT 146

PRATIQUE

COURRIER DES LECTEURS 104
PETITES ANNONCES 106
SOLUCE : MONKEY ISLAND 2 110
SOLUCE : INCA 114
BIDOUILLES 116
BIDOUILLE : COMANCHE 118

DIRECT

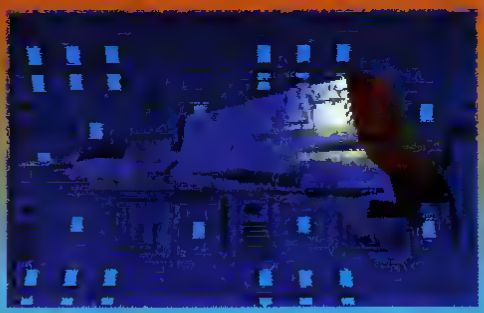
NEWS 120
LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE 126
LE DOS 6.0 131
Microsoft propose une nouvelle version du Dos... Pourquoi ? Avantages et inconvenients...
LEXIQUE 134
TECHNIQUE : JORDAN IN FLIGHT 136

MULTIMEDIA

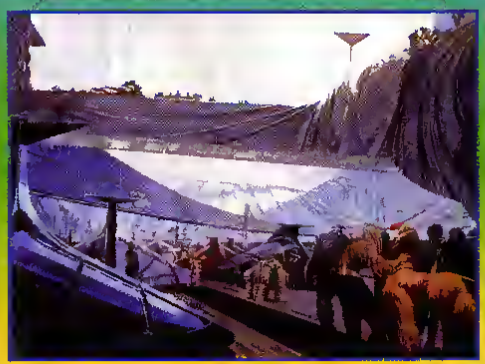
NEWS 139
E.C.T.S. DE LONDRES 142
L'arrivée en force du CD sur le marché du jeu, avec toutes les nouveautés pour CD-I et Sega-CD...

Jurassic Park, le nouveau film de Spielberg, sort bientôt aux USA. Premières photos du film et du jeu d'Ocean....

Strike Commander, le nouveau jeu d'Origin signé Chris Roberts, dépasse tout ce qui s'est fait à ce jour. Un test de 10 pages vous en fera découvrir tous les détails !



Les nouveautés sur PC, Amiga, 1200 et CD ne manquaient pas à l'European Computer Trade Show de Londres.



Syd Mead est un des plus grands designers au monde. Interview de l'homme qui a inventé CyberRace...

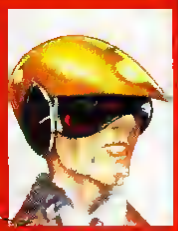
L'ÉQUIPE DE GÉNÉRATION 4

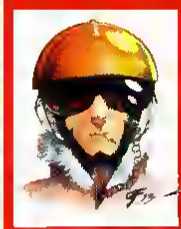
Olivier Maverick Canou : ce dieu vivant du billard, même s'il n'a jamais encore gagné une seule partie, nous a laché ce mois-ci pour aller skier. Il est revenu tout rouge et son visage a tendance à se décomposer depuis sont retour. Il espère qu'on l'oubliera en jouant dans son coin à X-Wing, Strike Commander et Ultima VII : Part 2...

Michel Zéro Houng : il traverse actuellement une grosse crise existentielle, sa suprématie sur Sensible Soccer étant largement terminée. Du coup, il a changé de jeu, et se déchaîne maintenant sur Body Blows de Team 17, Chaos Engine de Renegade et Superfrog, le tout nouveau jeu de Team 17, testé page 40... Il attend cependant avec impatience Goal, histoire de tous nous exploser !

Didier Mosquito Lotil : cet espèce d'énergumène a lui aussi traversé une période difficile. Que cela soit sur Serpent Isle ou sur Strike Commander, il a été obligé de vivre les aventures avec des personnages de plus de 1,53m. Un comble pour lui ! Heureusement, il a aussi pu s'éclater avec Superfrog, le couleur de cette grenouille lui rappelant les teintes verdâtres de son visage en période de boudage ! Et encore, il a trouvé une princesse, la Véro, qui a bien voulu l'embrasser !

Stéphane Stealth Lavoisard : après une semaine de vacances bien méritées en Turquie, notre envoyé spécial s'est précipité à Londres pour y faire une étude très approfondie de l'effet de la bière anglaise sur les vessies françaises ! Nous attendons encore son compte-rendu. Il est vrai qu'il passe le plus clair de son temps sur Strike Commander, Ultima 7 Part 2 et Lemmings 2.





Yann Rafale Renouard : ce génie de l'informatique a lui aussi passé un très mauvais mois. Essayant de programmer un réseau de neurones à l'image de son cerveau, il obtient des résultats assez aléatoires ! Il faut dire qu'il a passé pas mal de temps sur Strike Commander, Veil Of Darkness et Ultima 7 : Part 2.

Christian Awaks Roux : très occupé à draguer les jeunes midinettes qui trainaient à Paris ces dernières semaines, notre adipeux Christian est tout de même passé nous voir de temps en temps, histoire de se défouler sur Superfrog, Chaos Engine et International Tennis sur CD-I.

CLUB GEN4

Devenez membre du CLUB

L'Edito de mai

Encore et toujours plein de cadeaux ce mois-ci.

A propos de cadeaux, une bonne nouvelle : les délais d'envoi seront désormais beaucoup moins longs ; les expéditions auront lieu maintenant une fois par semaine (dès lors que vos timbres ne seront parveaux). Vous voyez : petit à petit, le Club s'organice ! Pour les nouveaux adhérents qui ne seraient pas au courant : ils peuvent bénéficier des avantages du Club (tarifs réduits, cadeaux ...) dès leur inscription ; il leur suffit d'indiquer leurs noms et prénoms sur leurs bons de commande.

Vous êtes très nombreux à demander ma caricature... Vous allez donc me découvrir petit à petit, au fil des numéros (ce mois-ci : le haut de ma superbe chevelure).

Je vous rassure tout de suite, Olivier Frot ne dessine que des têtes !...

J'arrête de vous prendre la tête avec mon blabla et vous laisse choisir vos cadeaux et vos jeux à prix Club.

Salut !

Véro

LE CATAMARAN DE GEN4 EN BRETAGNE SUD / ETE 93

Croisières sur Venezia 42
catamaran de 12,6 m / 4 cabines 10 couchettes
Prix public : 20 000 F / le bateau / la semaine

Prix Club : 16 950 F

Ecole de voile Adolescent (à partir de 12 ans)
Prix public : 2 850 F / personne / la semaine

Prix Club : 2 450 F

Si vous êtes interesses par ces propositions, merci d'envoyer vos demandes de renseignements au Club Gen 4 / Croisieres, 19 rue Hégesippe Moreau, 75018 PARIS

Liste des gagnants du n° 53 : (n de carte, nom, prénom, cadeau gagné)

[illegible]

Description des Cadeaux

3024 super soaker (port 11 FF) ...040 arme laser (port 18 FF)
3034 Paquet de Cthulus (port 28 FF) ...055 les Terminators (port 18 FF) ...024 Ultimatum (port 18 FF) ...034 guide (port 18 FF)
...038 emballage (port 11 FF) ...024 Babylon pour mieux (port 18 FF)
...038 le tel des arts martiaux (port 18 FF) ...024 les emballeuses (port 20 FF) ...042 prehistoric (port 18 FF) ...024 dynabuster (port 18 FF) ...041 nuages de sang (port 18 FF)

LE PARTENAIRE DU MOIS

GENIAL ! Microfolies offre à tous les membres du Club Génération 4 une remise exceptionnelle de 5% sur le montant total de leurs achats effectués dans l'une des 4 boutiques nommées ci-dessous. Pour bénéficier de cet avantage, il vous suffit de presenter lors de vos achats votre carte du Club (ou photocopie) et une pièce d'identité. Vite ! Vite ! Les adresses !

MICROFOLIES, 36 avenue Daumesnil, 75012 PARIS - Tél : 43 42 21 20
MICROFOLIES, 13 rue des Louviers, 78100 ST GERMAIN EN LAYE - Tél : 34 51 71 11
MICROFOLIES, 40bis rue de Douai, 75009 PARIS - Tél : 48 78 76 77
MICROFOLIES, 4 rue A. Chénier, 78000 VERSAILLES - Tél : 30 21 75 01

Microfolie's

BULLETIN D'ADHÉSION

A RETOURNER AU CLUB GÉNÉRATION 4, PRESSIMAGE, 19, RUE HEGÉSIPPE-MOREAU, 75018 PARIS

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code Postal : Ville : Pays :

J'ai un minitel ☐ oui ☐ non J'ai un 01 Amiga, 02 ST, 03 PC 3"1/2

☐ **Abonnement au CLUB et à GÉNÉRATION 4 : 400F** pour 11 numéros (582F pour l'étranger)

Je paie par ☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre a l'ordre de PRESSIMAGE

Signature (des parents pour les mineurs)

G4 55

CLUB GEN4

Les produits de mai à des prix Club

Exclusivement réservé aux membres du Club !

BILL'S TOMATO GAME

Edité par Psygnosis

Jeu de reflexion / arcade - disponible sur Amiga
Prix public conseillé : 299 FF

Prix Club : 209FF

(Frais de port inclus)
(Dans la limite des stocks disponibles)
Réf : V006A

MEGALOMANIA

Edité par UBI SOFT Entertainment Software

Jeu de stratégie / disponible sur PC
Prix public conseillé : 349 FF

Prix Club : 306 FF

(Frais de port inclus)
Ref : V010P

FIRST SAMURAÏ

Edité par UBI SOFT Entertainment Software

Jeu d'arcade / disponible sur PC
Prix public conseillé : 299 FF

Prix Club : 265 FF

(Frais de port inclus)
Réf : V011P

WING COMMANDER (DELUXE ED.)

Edité par Electronic Arts

Jeu de simulation / arcade / disponible sur PC
Prix public conseillé : 399 FF

Prix Club : 329 FF

(Frais de port inclus)
Réf : V012P

ORIGIN SCREEN SAVER FX

Edité par Electronic Arts

Economiseur d'écran pour votre PC
Défilé des jeux ORIGIN
Prix public conseillé : 259 FF

Prix Club : 226 FF

(Frais de port inclus)
Ref : V013P

SENSIBLE SOCCER

Edité par Mindscape

Jeu de sport / disponible sur ST et Amiga
Prix public conseillé : 259 FF

Prix Club : 195 FF

(Frais de port inclus)
Réf ST : V004S
Ref AMIGA : V004A

THE GREATEST

Edité par Virgin Games

Compilation : Sur PC : DUNE / LURE OF THE TEMPTRESS / SHUTTLE. Sur Atari ST : JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER / LURE OF THE TEMPTRESS / SHUTTLE. Sur Amiga : DUNE / JIMMY WHITE'S / LURE OF THE TEMPTRESS – Prix public conseillé : ST et Amiga : 349 FF/PC : 399FF

Prix Club : ST et Amiga : 279 FF / PC : 309 FF

(Frais de port inclus)
Réf ST : V009S / Ref Amiga : V009A / Ref PC : V009P

GAMME BUDGET A 119 F DISPONIBLE SUR AMIGA

(Ajouter 15 FF de port pour un jeu, 20 FF de port pour 2 jeux. Port gratuit à partir de 3 jeux)

F-19 STEALTH FIGHTER – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C01 – M1 TANK PLATOON – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C02 – F-15 STRIKE EAGLE II – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C03 – CHASE HQ II – EDITE PAR OCEAN – REF C04 – KNIGHT OF THE SKY – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C05 – GOLF – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C05 – FLAMES OF FREEDOMS – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C07 – DARKMAN – EDITE PAR OCEAN – REF : C08 – ELF – EDITE PAR OCEAN – REF : C09 – WILD WHEELS – EDITE PAR OCEAN – REF : C010 – HUDSON HAWK – EDITE PAR OCEAN – REF : C011 – SMASH TV – EDITE PAR OCEAN – REF : C012 – COVER ACTION – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C013 – SUPER TETRIS – EDITE PAR MICROPROSE – REF : C014

BON DE COMMANDE

(Exclusivement réservé aux membres du CLUB Gen4) à renvoyer à PRESSIMAGE Club Génération 4 – 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris

Nom : Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Pays : N° Carte Club :
J'ai un ☐ ST ☐ AMIGA ☐ PC 3"1/2

Je désire commander un ou des produits du Club, je joins un chèque à l'ordre de PRESSIMAGE. ***Signature*** *(des parents pour les mineurs)*

MERCI DE BIEN VOULOIR DIFFERENCIER VOS REGLEMENTS : CHEQUE SEPARE SI VOUS COMMANDEZ DES PRODUITS

Désignation	Reference	Quantite	Prix
		TOTAL GENERAL	

Les cadeaux de mai

Offert par Sony Music DEPARTEMENT VIDEO
25 exemplaires
Réf : C564
Frais de port : 16Frs

LES INCONTOURNABLES DE MR.E.
Le prêcheur fou, le rocker obèse, le gourou hindou, le magicien réalisant des tours de cartes avec des saucisses de Strasbourg, le touchant cuisinier italien, sans parler du célèbre plongeon (dans un verre d'eau)...
Tous les personnages qui laissent exploser la sensibilité et le talent du CLOWN JANGO.
Nte perso : j'ai personnellement vu le spectacle de Jango Edwards et je dois avouer que j'ai encore tremblement mal aux abdominaux (à force de rire !)

Offert par DARGAUD
60 exemplaires
Réf : C557
Frais de port : 16Frs

SYLFELINE : LES 5 MONDES DE SYLFELINE
L'histoire commence en ces temps d'avant les temps où les dieux vivaient dans la perfection d'un monde sans matière. Andopal, épris d'Alnaouna, lui offrit un magnifique cadeau d'énergie pure. Alnaouna décide de lui donner forme mais, retranscrit dans le monde matériel, le présent trop fragile se brisa en cinq morceaux. Cinq planètes dansant les unes autour des autres sans jamais se rencontrer ...
Un univers fantastique plein de personnages cocasses et attachants. La quête d'un monde humain, raconte avec tendresse et humour, portée par un dessin sensuel et lumineux.

Offert par FOX VIDEO 3615 FOX
20 exemplaires
Réf : C558
Frais de port : 16Frs

Rome, janvier 1978. Les Brigades Rouges ensanglantent Rome chaque jour. David, journaliste américain, vient de signer un important contrat pour un livre sur les Brigades Rouges et tente de rentrer en contact avec les terroristes. David est pris par tous pour un innocent journaliste, mais le reporter-photographe Alisan King se doute de quelque chose et s'intéresse de très près à lui. Elle le suit. Dans Rome à feu et à sang, David est pris dans un tourbillon de mensonges, de trahisons, de rapts et de meurtres ...

Offert par
60 exemplaires
Frais de port : 16Frs

CONDAMNE AMOUR
Premier roman de Cyril Collard, où l'écriture, l'amour, le soleil, les rencontres sont toujours au rendez-vous. (Réf : C561)

LES NUITS FAUVES
C'est un hymne à l'amour, violent comme la maladie, résistant comme un désir de vivre... Cinéaste et musicien, il a été l'assistant de Maurice Pialat et a réalisé des courts métrages. Il a porté à l'écran et interprété "les Nuits Fauves" avec un grand succès. (Réf : C560)

Offert par UBI SOFT Entertainment Software
25 exemplaires
Réf. PC : C565P
Réf. Amiga : C565A
Frais de port : 16 Frs

BLANCO INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE
Blanco International Rugby Challenge : le réalisme, la précision et la jouabilité exemplaires de ce jeu en font la meilleure simulation de rugby à ce jour.
Tournoi des 5 nations, Coupe du monde et championnats...
Tournées mondiales et macths amicaux...
Sélection et gestion des joueurs...
Terrain et condition météo variables...
Gestion intelligente des passes...
Interface à base d'icônes...
ET J'EN PASSE !!!

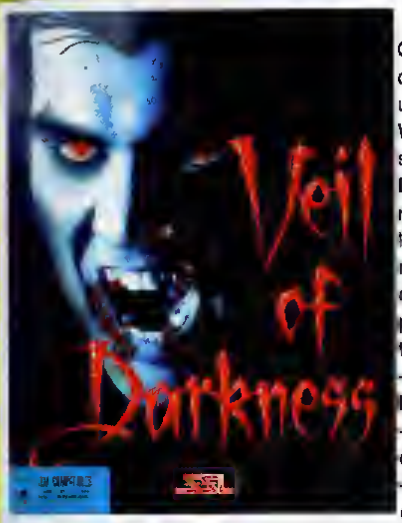
Offert par ocean
30 exemplaires
Réf. ST : C562S
Réf. Amiga : C562A
Frais de port : 16 Frs

SMASH T.V.
Félicitation ! Tu es le prochain heureux candidat de ce jeu télévisé dont le prix ultime est... ta vie !!! Désolé, ici pas de blondes sans cervelle pour faire tourner les roues de la chance ; rien que de l'action meurtrière.
Des volées de schrapnels et du carnage total, et tout cela devant le public du studio !
Au lieu d'opter pour des voyelles, tu choisis 6 armes futuristes telles que les lasers à triple photons et des grenades meurtrières au plasma qui te donneront une puissance de feu de jeu arcade à 360°.
SMASH T.V. Tous les coups sont permis, tu marches ou tu crèves, un scénario sensationnel...

Les cadeaux de mai

LE CADEAU DU MOIS

Offert par P.P.S. 20 exemplaires Réf PC : C583 Frais de port : 16 Frs



VEIL OF DARKNESS

Ce thriller, signé SSI, se déroule en Roumanie à la fin des années 30. Vous êtes pilote d'un cargo transportant une cargaison d'objets précieux vers l'Europe de l'Est. Votre avion, victime de gros problèmes mécaniques, s'écrase quelque part dans les Alpes transylvaniennes. Des villageois viennent vous sauver. C'est très beau, mais maintenant, ils attendent de vous que vous les libériez du vampire Kaim qui sévit par la terreur dans la région depuis longtemps, aidé en cela par d'horribles créatures. Allez-vous accepter cette mission ou préférez-vous devenir à votre tour une victime du terrible Kaim ?

- un jeu américain 100% en français (manuel, textes à l'écran et voix digitalisées)
- une ambiance sonore digne des meilleurs films d'horreur
- un jeu cauchemardesque fait de puzzles et de combats contre des créatures avides de chair fraîche
- une aventure qui vous assure des heures et des heures de frisson
- se joue à la souris, au clavier ou au joystick
- nécessite un PC 286 ou supérieur, une carte VGA et 640 Ko de RAM

Offert par UBI SOFT Entertainment Software 20 exemplaires Frais de port : 15 Frs

Réf PC : C566P / Réf Amiga : C566A / Réf ST : C566S

FUN RADIO, LA COMPIL MICRO 2

Great Courts 2 : simulation de tennis. Lancez-vous en simple et en double à la conquête de la Coupe Davis !

Kick off 2 : simulation de football. La coupe du monde vous tend les bras !

Grand Prix 500 II : simulation de moto. La totalité des grands prix de la catégorie Reine 500cm³ avec leurs décors authentiques, le tout en 3D et deux écrans...

Speedball 2 : simulation sportive futuriste. Un formidable programme, à mi-chemin entre le handball et le hockey...

Tournament Golf : simulation de golf. Trois des plus prestigieux terrains de golf vous attendent en Angleterre, aux Etats-Unis et au Japon, tous aussi merveilleux que techniques !

L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✔ **Le pin's Génération 4 : là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !**
- ✔ **Les cadeaux surprises du Club : tous les mois des supers cadeaux du Club.**
- ✔ **Des prix réduits sur tous les produits du club.**
- ✔ **L'abonnement automatique à Génération4.**
- ✔ **Jusqu'à 80 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !**
- ✔ **Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.**

IMPORTANT

COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion situé page 10 accompagné de votre règlement. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre pin's.

Offert par IDEAL 10 exemplaires Réf : C559 Frais de port : 11Frs

SUPER SOAKER 20
LE VRAI, L'AUTHENTIQUE !!!

Le plus fantastique des canons à eau !
Il tire à plus de 7 mètres, alors, les mecs, planquez-vous et gare aux inondations !
Le fonctionnement est simple : remplis le réservoir aux 2/3 avec de l'eau et visse la goupille de pressurisation. Actionne la pompe pour créer de la pression dans le réservoir. Plus tu pomperas, plus il y aura de la pression et plus ton pistolet tirera loin. Appuie sur la gâchette pour envoyer un jet d'eau super puissant et incroyablement précis!

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4 à partir du 26 de chaque mois.

Référence 1 : |_|_|_|_|_|_|_|_|

Référence 2 : |_|_|_|_|_|_|_|_|

Référence 3 : |_|_|_|_|_|_|_|_|

Votre Numéro de carte

Votre Nom

A retourner au CLUB GEN4, PRESSIMAGE, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS

Vous avez jusqu'au 18 mai 1993 pour nous faire parvenir vos bulletins. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. G4 55

GENERATION 4 MAGAZINE

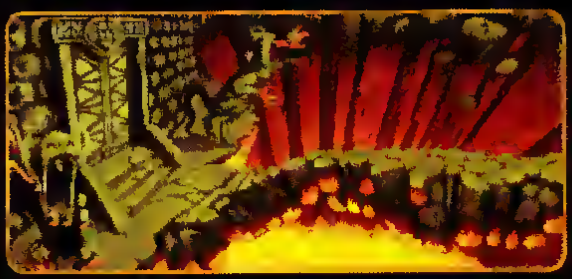
Les NEWS du mois, avec quelques oubliés de l'ECTS, mais aussi et surtout des infos incroyables sur Jurassic Park et sur toutes les nouveautés en matière de littérature, de BD, de vidéo et de jeux de société...

Aventure

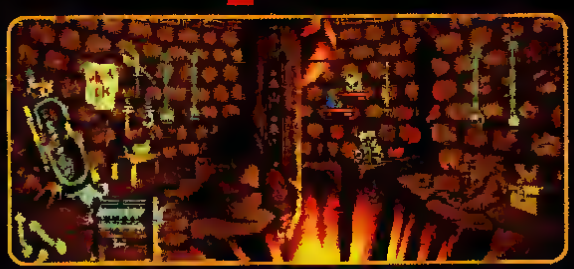
Simon the Sorcerer
Il faut bien que jeunes

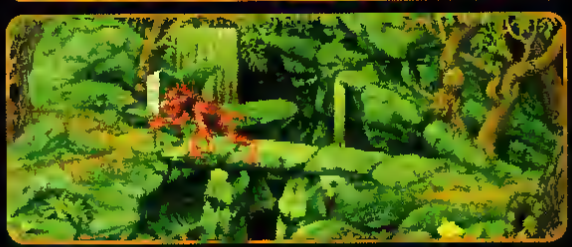
? | KEZAKO

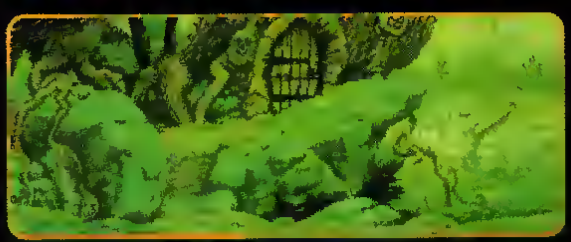
*Simon : et ensuite, il me faudra plus... Mais j'ai pas de téléphone chez moi ! Et puis comment vais-je faire pour le prévenir ? C'est le grand méchant Gork, ici ! C'est le grand méchant Gork, ici ! C'est le grand méchant Gork, ici !



se se passe







Top Gen

AMIGA

1	Flashback	6	Another World
2	Street Fighter 2	7	Shadow of the Beast
3	Populous II	8	Sensible Soccer
4	Dune	9	Jim Power
5	Battle Isle	10	Project X

PC

1	Alone in the Dark	6	Dune 2
2	X-Wing	7	Indiana Jones 4
3	Comanche	8	A-Train
4	Civilization	9	F1 Grand Prix
5	Dune	10	Lemmings 2

ST

1	Another World	6	Street Fighter 2
2	Vroom	7	Lemmings
3	Epic	8	Space Crusade
4	Ishar	9	Crazy Cars 3
5	Grand Prix F1	10	Legend of Valour

BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez. Renvoyer vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75019 Paris.

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Nom : .....

Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Machine : AM PC ST

Cinéma

JURASSIC PARK

Alors que la pré-bande annonce du prochain Spielberg envahie peu à peu les écrans de cinéma français, nous avons eu la chance de découvrir la bande annonce américaine (le film sort cet été outre-atlantique, le 20 octobre en France). Que dire, si ce n'est que Jurassic Park semble devoir être LE film de l'année 93. Il faut dire que le roman dont il est tiré et signé Michael Crichton est un monument du genre. Pour ceux qui ne connaissent toujours pas le scénario, laissez-moi vous résumer la situation.

Un milliardaire réalise son rêve le plus fou en recréant les dinosaures génétiquement, et construit sur une île lointaine un parc d'attraction, façon EuroDisney, avec de véritables dinosaures un peu partout. Un groupe de scientifiques et d'invités viennent découvrir le parc pendant son développement. Mais un traître, beaucoup de malchance et le bug le plus grave de toute l'histoire de l'informatique vont rendre ce lieu paradisiaque cauchemardesque au possible. Une course poursuite entre les humains et les monstres s'engage alors...

Si le livre était dément et vraiment très prenant, que dire des premières images du film, qui semblent totalement traduire l'ambiance de panique du roman. Les monstres, que l'on ne voit pour ainsi dire pas du tout dans la bande annonce, ont été particulièrement soignés, et semblent d'un réalisme à couper le souffle. Ce n'est pas pour rien que Spielberg a dépensé quelques 115 millions de dollars pour ce film, qui est à ce jour le plus cher de l'histoire du cinéma (oublié Terminator 2 !). Bref, préparez-vous à un choc à la rentrée... En attendant, voici une première photo du film, où vous pouvez découvrir Laura Dern, Jeff Goldblum et Richard Attenborough, en train d'observer un futur occupant du parc.

Pour ce qui est du jeu, Ocean profitait de L'European Computer Trade Show pour présenter les débuts du jeu Sur micro, il s'agit d'un jeu qui mélange l'aventure, l'action et le jeu de rôle. Les photos que nous vous

Pour son nouveau jeu éc
Communication recht

Rejoingnez son équipe,
du principal programmeur
graphistes de ***Flashback***,
d'***Another World***, participez
un logiciel de jeu novateu

Envoyez-nous votre CV (et éventue
VERTEX Communic
233, rue
75
Fax :
N.B. : Vos candidatures doivent nous pa

présentées ne correspondent qu'à une seule partie du jeu... mais nous avons vu des écrans particulièrement étonnants ! Le jeu sortira à la rentrée sur Amiga, PC et SX. Sachez également qu'une version CD-ROM pour PC est en cours de développement, mais il nous serait difficile pour le moment de savoir si celle-ci arrivera en même temps que la version disquette. Des détails devraient nous parvenir prochainement ! ■

é par VIRGIN GAMES, VERTEX
rche ***plusieurs graphistes.***

MAZING STUDIO, et aux côtés
MegaDrive et des plus talentueux
lu concepteur et des réalisateurs
la réalisation de ***Heart of Darkness***
dédié aux plateformes CD-ROM.

ement une disquette de démonstration) à :
tion (Service recrutement)
le la croix Nivert
15 PARIS
) 48 42 57 57
venir exclusivement ***par courrier ou par fax.***

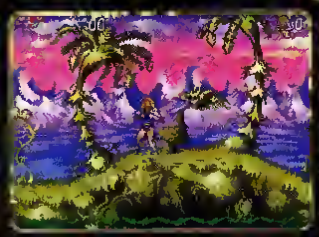
Les Bests

Voici les hits des derniers numéros, les jeux qu'il serait vraiment dommage de rater.

BODY BLOWS de chez Team 17, est le meilleur jeu de combat apparu sur Amiga. Vous allez retrouver une dizaine de personnages, avec pour chacun des coups très particuliers. Seul ou à deux en même temps, il s'agit d'un excellent moyen de se défouler. Le Hit en la matière.

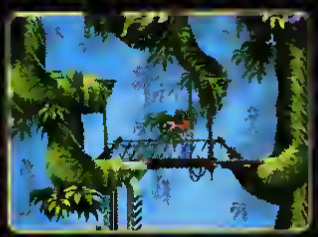
LEMMINGS 2 est enfin à la vente sur Amiga, et arrive bientôt sur PC. Plus qu'une suite, c'est véritablement un nouvel événement dans le milieu du jeu vidéo, avec un remuellement complet du jeu et une durée de vie excellents. Au moyen âge !

DUNE 2 édité par Virgin Games est un mélange de Sim City et Civilization. Déjà sorti sur PC et bientôt disponible sur Amiga, vous allez enfin pouvoir affronter l'Empereur et vous emparer de toute l'Epice de la planète Arrakis. Prenant et de difficulté progressive, c'est un must !



LIONHEART développé par Thalion, il s'agit d'un des tous meilleurs jeu d'action sur Amiga. Après une superbe présentation, vous ne pourrez échapper au monde envoûtant de ce jeu. Graphismes en 32 couleurs, scrollings parfaits multiples et thèmes musicaux originaux le place au Top des Tops !

FLASHBACK de Delphine Software, est tout juste un cartton sur Amiga et devrait prochainement sortir sur PC. Mieux fait qu'Another World, plus intéressant et surtout plus long, c'est le Hit du moment sur Amiga !



CHAOS ENGINE programmé par Renegade, est tout simplement fantastique. Une jouabilité incomparable, des musiques entraînantes et interactives, plus la possibilité pour deux participants de s'affronter ou de s'entraider, les graphismes supérieurs...

Aventure

Freddy Pharkas Frontie
He's a poor lonesome p

Ci-dessous, l'échoppe de notre ami freddy, en plein centre de la ville. Admirez la monde qui se bouscule à sa porte ! Comme vous pouvez le voir au bas de ces pages, vous pourrez traverser des lieux s'étalant sur plusieurs écrans de long ou de haut. Une chose est sûre cependant, vous passerez pas mal de temps dans la ville !

Sierra innove avec ce jeu d'aventure mettant en scène un nouveau personnage des plus étranges. En effet, vous allez une fois de plus avoir le privilège de diriger un anti-héros dans la plus pure des traditions, en la personne de Mr Freddy Pharkas, pharmacien de son état. Ce regain d'originalité est d'autant plus appréciable que vous allez découvrir l'Ouest américain à son apogée, alors que mines d'or, hors-la-loi et indiens sauvages parsèment ce doux pays ! Vous vous en doutez, l'humour sera omniprésent, grâce à l'ambiance sonore tout d'abord, avec quelques classiques des Westerns et des thèmes inspirés de la country, le tout évidemment remanié à la sauce Sierra. Les décors ne sont pas en reste, et vous allez retrouver tous les stéréotypes, le saloon, la prison, la mine d'or... L'allure débile des

personnages et la façon dont ils sont animés ne font rien pour rendre le jeu plus sérieux. L'interface de jeu est toujours la même, le curseur de la souris pouvant servir à regarder, prendre, parler... Pour changer l'action, il suffit donc de cliquer avec le bouton droit de la souris. Le scénario reste la grande inconnue dans le jeu, mais connaissant Sierra, on peut s'attendre à un feu d'artifice de gags et de missions à remplir. Une version française est envisagée, mais nous n'avons pas encore la date de sortie.

Pharmacist
harmacien

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX,
VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

MEGA CONCOURS

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ
PEUT-ETRE À TOI,
ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves
et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK"
et d'autres K7,
des Body board,
des leçons de surf... !

Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE-LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console
SEGA Megadrive ou
NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !

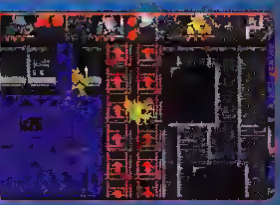
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,13 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 5,76 Frs à la connexion puis 2,13 Frs par minute
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice,
à Neuilly-sur-Seine

NEWSTELEMEDIA CODE MEDIA . 131

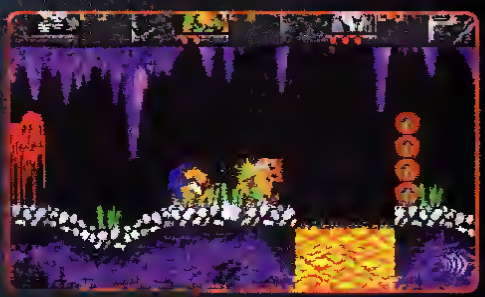
Réflexion

The lost Vikings

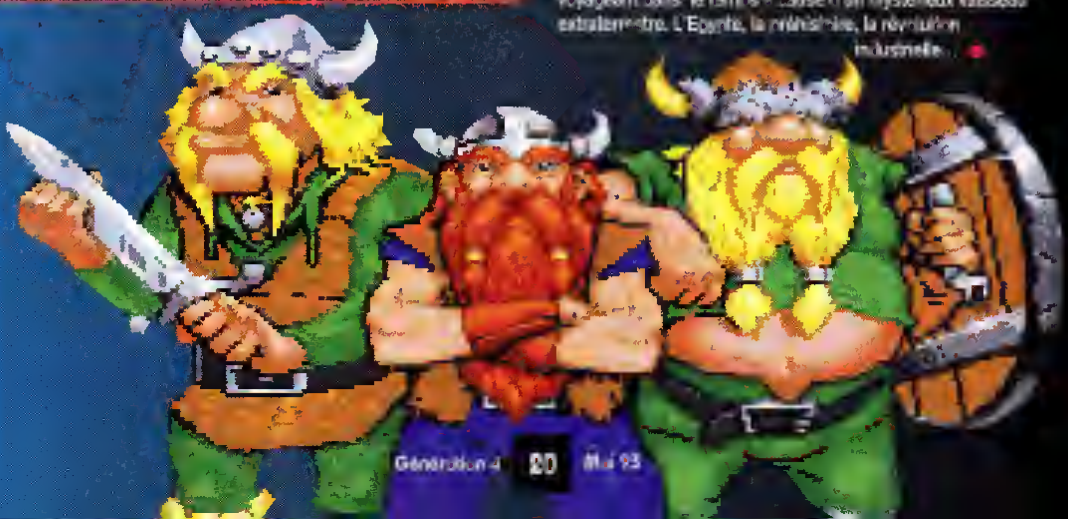
Ils sont fous ces nordiques !



En développement chez Interplay depuis plus d'un an, sur de nombreux supports différents, selon les jeux que vous jouez. Mouvement sur Amiga, place à un bon démo jouable de ce mois-ci (pour ceux qui avaient eu la bonne idée de nous envoyer la disquette NFSI). Il devrait arriver très prochainement en Europe sur Amiga et PC. Virgin s'occupant de sa distribution. Ce soft reprend les éléments caractéristiques des plusieurs jeux tels que Lemmings, The Humans et quelques autres softs de réflexion/arcade. Vous y dirigerez trois vikings à travers de nombreux niveaux, chacun d'entre eux rejoignant d'énigmes, de pièges et de monstres. Extrêmement fun tout en français à l'écran, voici un jeu qui vous demandera à la fois réflexe et intelligence. Il faut en effet pour progresser, utiliser judicieusement les trois personnages pour passer les différents obstacles.



Baleog est le plus fort des trois. Il possède une épée pour vaincre les ennemis, plus un arc qui peut éventuellement déclencher des mécanismes à distance. Erik est lui très vif et agile. Il peut courir et surtout sauter très haut et très loin. Olaf enfin, est un peu lourdaud, mais il possède par contre une sacré résistance et son bouclier pourra aussi bien vous protéger que servir de parachute pour amortir votre chute. Les décors seront très variés, puisque nos trois compères voyageront dans le temps à cause d'un mystérieux vaisseau extraterrestre. L'Egypte, la préhistoire, la révolution industrielle...



Au début du jeu, vous verrez vos héros quitter leurs maisons respectives pour aller chasser. Ils en reviendront beaucoup plus tard que prévu, passant par des zones remplies de dangers en tous genres. Regardez donc à droite ces regards décidés, ces airs féroces, ces moustaches tombantes ! Rien ne pourra arrêter les Lost Vikings !

Vol en première classe

En tant que maître de la simulation de vol, MicroProse propose le nec plus ultra du divertissement aérien. Les trois jeux présentés ci-contre, par exemple, possèdent des caractéristiques que les autres producteurs ne peuvent que promettre. Et tous ces titres, prêts à jouer, sont déjà sur Amiga.

De la frénétique Bataille Aérienne Moderne de la Seconde Guerre mondiale, au Harrier à décollage court et atterrissage vertical qui s'est illustré lors de récents conflits, ces simulations sont considérées par les amateurs comme les possibilités de jeu les plus abouties. Vous prendrez le contrôle de l'action passionnante dès que vous chargerez le jeu, grâce à des appareils aussi réalistes que ceux-ci, seule votre imagination pourra mettre un frein à vos exploits, qui vous élèveront aux cieux.

Où que vous vouliez aller, et quoi que vous vouliez abattre, chez MicroProse, nous vous trouverons ce qu'il y a de mieux pour votre Commodore Amiga, pour que vous soyez en classe affaires dès que vous y serez installé en première !

MICROPROSE

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD, U.K. Tel: (0666) 504 326

Aventure

Day of the Tentac

Ils sont fous, ils ont un look d'enfer et ils sont débiles. Vous les reconnaissez ? Ce sont les trois personnages de Maniac Mansion 2, un délire ludique que l'on doit à LucasArts.

Tout le monde se souvient de Maniac Mansion de chez Lucas Arts, et bien Day Of The Tentacle en est la suite. Et quelle suite ! La folie vous guettera encore plus lorsque vous jouerez à Day of The Tentacle. L'histoire est complètement délirante et vous réserve bien des surprises. Pour tout vous dire, le docteur Fred Edison a encore agit de façon bien malencontreuse. En voulant construire une nouvelle machine, il a libéré un facteur mutagène dans la rivière qui coule derrière sa maison. Les deux tentacules vivants (bien connus de ceux qui ont joués à Maniac Mansion) venant à passer par là, remarquent le sombre liquide dans la rivière. Violet (l'un des tentacules) décide de gouter juste pour voir. Aussitot, des bras lui poussent et il est pris d'une irrésistible envie de conquérir le monde. Le docteur Fred arrive à capturer les tentacules mais ne remarque pas que Vert (le tentacule qui est encore dans un état normal) réussi à confier un message au hamster du fils du docteur Fred. Le charmant animal va donc délivrer son message à Bernard, un enfant très brillant mais horriblement gaffeur. N'écoutant que son courage et accompagné de ses deux amis Laverne et Hoagie, il part sauver les tentacules. Après les avoir libérés, il se rend compte de son erreur, maintenant Violet est libre d'asservir le monde. Heureusement le docteur Fred a une très bonne solution, envoyer les enfants dans le passé, la veille, pour empêcher que le liquide mutagéne ne se déverse dans la rivière. Malheureusement pour nos héros, Fred est un peu avare et il n'a acheté qu'un diamant industriel pour sa machine à voyager dans le temps. Le diamant est détruit pendant le transfert et les enfants se retrouvent projetés aléatoirement dans le temps. Bernard revient au temps présent, Laverne est envoyée dans le futur et Hoagie, deux cents ans dans le passé. Tous se retrouvent au même endroit mais à des époques différentes près de l'ex-présente-future maison de Fred. A partir de maintenant vous avez à diriger trois personnages pour résoudre deux problèmes. Premièrement, vous devez ramener tous les enfants au temps present, deuxièmement, vous devez toujours contrer le tentacule Violet. Vous suivez toujours ? Bien ! Bernard (qui se trouve au temps présent) parvient à envoyer à Hoagie (200 ans plus tôt) les plans d'une super-batterie qui lui permettront de refaire marcher son module

à son époque. En effet les enfants pourront se faire parvenir des objets par les toilettes incorporées aux trois modules temporels. Bernard dans le présent devra trouver un moyen pour acheter un nouveau diamant et cette fois un vrai. Laverne doit faire marcher son module pour échapper au monde du futur. Ben alors tout est simple ! Mais non car chacun des gamins aura à faire face à de gros problèmes. Hoagie doit aider à la constitution de la déclaration d'indépendance des Etats-Unis, Laverne devra empêcher les tentacules du futur de la prendre comme clown dans leur show télévisé et Bernard doit retrouver la combinaison du coffre du Docteur Fred que tout le monde a oubliée. Comme si tout n'était pas assez compliqué, il vous faudra faire coopérer les enfants pour parvenir à vos fins. Par exemple, pour délivrer Laverne qui est accrochée

à un arbre dans le futur, il faudra que Hoagie fasse couper l'arbre par George Washington dans le passé. Il y a donc une grande interaction entre vos personnages même si ils ne peuvent pas se voir. Vous aurez besoin de faire des actions combinées dans le temps pour arriver à la fin du jeu. De quoi terroriser votre petit cerveau mais de façon sublime. Le fait de devoir accomplir des actions à travers le temps en vraiment génial. Le système de jeu est le classique système utilisé par Lucas Arts. Il est simple, pratique et permet une grande combinaison d'actions. Les graphismes sont un rien nefs ce qui donne une embiance dessin animé. Les animations sont superbes, entre autres le mode de déplacement de certain personnages est à mourir de rire (sautillements accompagnés de

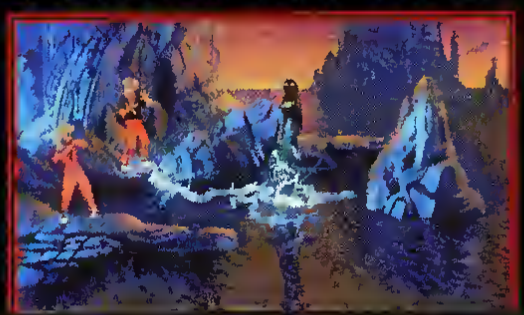
bruits de ventouses pour les tentacules). Day Of The Tentacle s'annonce comme un extraordinaire jeu d'aventure qui, aussi bien par son humour que par la joyeuse folie de son scénario, risque de faire passer à plus d'une personne quelques nuits blanches. Vivement la version finale ! ■

Toujours chez Lucas

La LucasArts révèle enfin ses prochains projets pour l'année. Après Day Of The Tentacle, nous aurons droit à deux autres jeux d'aventure. Le premier, The Dig, se déroule dans le futur, en l'an 2000 plus précisément. Un astéroïde gigantesque se dirige tout droit vers la Terre, menaçant de déclencher une catastrophe inimaginable en cas de collision. Une équipe de cosmonautes est donc envoyée en dernier recours vers l'astéroïde, où se retrouve prise dans un piège extra-terrestre plutôt complexe. Le jeu est la toute nouvelle aventure du très célèbre Brian Moriarty, mais La grosse nouvelle vient du fait que Steven Spielberg en personne a travaillé sur le scénario et la réalisation du jeu. Vous imaginez ça ? The Dig est annoncé pour PC uniquement, dans un premier temps.

C'est également en fin d'année que nous découvrirons Sam & Max Hit The Road, un jeu basé sur la BD du même nom, signée Steve Purcell. Dans ce jeu d'aventure, vous jouez le rôle de Sam Spade, un chien détective privé, accompagné de son acolyte Max, un lapin, à la recherche d'un yéti disparu aux Etats-Unis. Un jeu très proche d'un dessin animé interactif, dans la lignée de Day Of The Tentacles. Le jeu est prévu pour PC uniquement.

Enfin, la LucasArts confirme la sortie pour Noël sur PC de TIE-Fighter (le nom changera c'est tout), suite de X-Wing qui vous permettra de prendre les commandes des vaisseaux de l'Empire. Commandé par Dark Vador en personne, le jeu proposera un système de jeu semblable à X-Wing.



Bientôt ... Black Sect

Y perdrez-vous votre âme ?

AVENTURE ANGOISSE

Lankhor

3615 LANKHOR

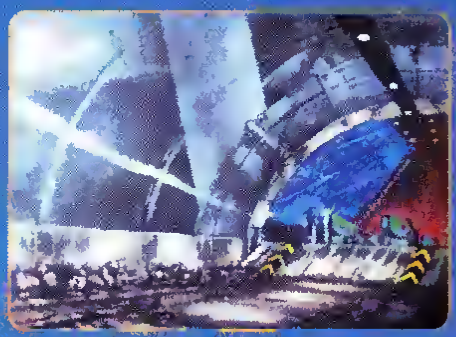
EN BREF...

READY POUR LES SOFTS ?

Overdrive à fond la caisse !

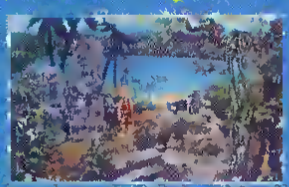
Hélas non présentés à l'ECTS, plusieurs autres produits de chez Team 17 étaient cependant annoncés. Overdrive devrait être le prochain à sortir et proposera une course de voiture à la Supercars. Connaissant les talents des équipes de Team17, il faut cependant s'attendre à de grosses innovations techniques ! Wait & See...

Assez discret depuis quelques mois, la compagnie canadienne nous avait cependant annoncé au dernier CES de Las Vegas quelques gros titres en préparation. Nous venons de recevoir les premières informations et les premières photos dont nous vous faisons profiter. Même si le cycle des Dragon's Lair et autres jeux du genre semble continuer, il s'agit cette fois de deux produits reprenant deux de leurs titres phares. King's Ransom tout d'abord, est un jeu



d'aventure/action, possédant quelques éléments des jeux de rôle, mais qui rappelle tout de suite Wrath Of The Demon. Vous y rencontrerez plus de 500 personnages à travers 150 endroits différents dans un jeu qui promet des dizaines d'heures d'amusement.
The Terror Of The Deep est lui un jeu d'aventure animé, à priori du genre Guy Spy. Nous attendons donc patiemment le CES de Chicago pour vous en parler plus amplement.

Lost secret of the Rain Forest, Les Ecobs grimpent toujours !



Vous êtes nombreux à avoir découvert et apprécier Eco Quest, un jeu d'aventure éducatif édité par Sierra. Vous y aviez vécu les aventures d'un petit garçon fort concerné par son environnement ! Voici donc Eco Quest 2, se passant cette fois en Amazonie, dans la forêt tropicale menacée par l'homme. A la fois passionnant et intéressant, voici un produit qui devrait plaire aussi bien aux parents qu'aux enfants !

CEBIT SPECIAL FALCON

Fin mars, se déroulait à Hanovre le Cebit 93. On pouvait noter la présence de nombreuses nouvelles applications sur la nouvelle machine d'Atari, le Falcon, avec hélas très peu de jeux en démonstration. Machine résolument professionnelle et semi-professionnelle pour l'instant, les

Le Joystick pour Falcon 030

éditeurs européens ne sont toujours pas super-emballés par des adaptations possibles sur cet ordinateur. Quoi qu'il en soit, les organisateurs ont clos le salon avec le sourire, plus de visiteurs étant venus cette année et ce malgré la crise économique et plus spécialement sur le marché ST.

STARBYTE : LE 3ème RETOUR ?

Voici que la compagnie allemande Starbyte présente à nouveau tout une floppée de produits variés. N'ayant pour l'instant pas trouvé de distributeurs en France, la compagnie offre pourtant une production globalement réussie. Bazooka Sue tout d'abord, un jeu d'aventure délirant, aux graphismes et aux animations complètement loufoques sur PC. Hannibal ensuite, un wargame qui vous placera dans les sandales d'un des plus grands stratèges de tous les temps (PC). Trap & Tensures est lui un jeu

d'arcade assez mignon sur Amiga, dans lequel vous dirigerez un petit pirate dans des niveaux remplis de monstres, pièges et bonus. Fly Harder lui est un jeu d'arcade, dans lequel vous dirigerez un vaisseau dans des mondes remplis d'ennemis. Votre adversaire principal restera cependant la gravité.

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE

36 68 68 88

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

REGLEMENT SUR SIMPLE DEMANDE A CONNEXION - BP 7023 69341 LYON CEDEX 07

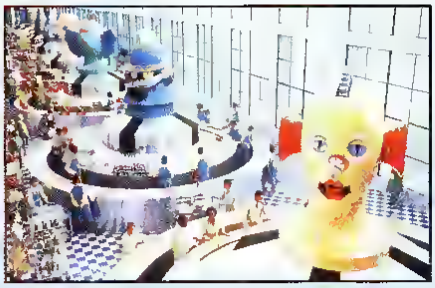
36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

Cinéma

par Anne-Karine Denobie

TOYS

Le duo Levinson / Williams à nouveau réunis pour un délire surréaliste.



L'usine de Toys : un véritable paradis du jeu.

"Toys" c'est avant tout une fable surréaliste qui n'a rien à envier à Mickey et ses amis. Planté au milieu de champs verdoyants, l'usine de Kenneth Zevo (Donald O'Connor), fabricant de jouets excentrique, ressemble à un jeu de construction multicolore. Il a fondé son entreprise sur un principe simple : transformer le travail en jeu permanent. Trouvant immature son fils Leslie (Robin Williams), il lègue son entreprise à son frère, Leland Zevo (Michael Gambon), Général de l'armée sur la touche qui va se servir de l'usine pour mettre au point de véritables jeux de guerre. Pour cela il va s'aider de son propre fils, Patrick (le rappeur LL Cool J), un pro du contre espionnage et va transformer la passion des enfants pour les jeux vidéo en armes redoutables. Leslie, un doux rêveur, dont la seule ambition est de créer des jeux drôles et inoffensifs ne comprend pas ce qui arrive. Son monde à lui c'est les jouets et Alsatia (Joan Cusak), sa sœur, qui s'habille comme une véritable poupée et avec qui il chante tous les jours dans les toilettes parce que l'acoustique y est bonne... Et ce n'est pas avec ses créations comme la veste sonore ou son prototype de réalité virtuelle qu'il pourra affronter son oncle. Aidé de sa soeur et Gwen Tyler (Robin Wright), la dernière recrue de son père, Leslie va devoir se battre pour faire triompher le bien.

Si vous aimez rêver, vous aimerez "Toys". C'est un conte humaniste qui dépeint un univers surréaliste proche de la bande dessinée par ses trouvailles visuelles délirantes. Les machines qui fabriquent les jouets sont des éléphants ou des clowns aux couleurs pastels, pour accéder aux bureaux, il faut emprunter un long couloir vallonné peint aux couleurs du ciel, etc. Ferdinando Scarfiotti (oscarisé pour "Le Dernier Empereur") a signé les décors. Il s'est inspiré du mouvement dadaïste (mouvement surréaliste des années 20), de Magritte ou du peintre futuriste italien Fortunato Depero, pour créer ce monde où se mêlent l'enfance et la guerre. Ce film, à la fois sentimental et burlesque, est aussi une mise en garde contre la déshumanisation. On a l'impression que le Général joue au jeu vidéo dernier cri lorsqu'il poursuit Robin Williams à travers un écran de contrôle. Mais les jouets qu'ils commandent tirent de vraies balles. On n'est pas si loin de la réalité : les bombardements de la guerre du Golfe qui ont été exécutés à partir de simples écrans de contrôle... Apparemment l'univers loufoque de "Toys" n'a pas été compris par les américains. Sa sortie aux Etats-Unis a été un échec retentissant. Il faut dire que le film ne correspond pas aux critères standardisés des films américains. "Toys" est inclassable. C'est sans doute l'un des films les plus personnel et volontaire de Barry Levinson, l'auteur de Rain Man. C'est le premier film qu'il voulait réaliser. Mais personne n'ayant voulu miser sur un projet aussi fou, il a du attendre douze ans pour le tourner. De la part du réalisateur de Bugsy, Good Morning Vietnam ou Dinner, on ne s'attendait pas à un film aussi différent et poétique.

De Barry Levinson, avec Robin Williams, Michael Gambon, Joan Cusack, Robin Wright, LL Cool J...

Sortie le 28 avril

Robin Williams portant une de ses nouvelles créations : la veste sonore.

PASSAGER 57

John Cutter (Wesley Snipes), un des meilleurs spécialistes de la lutte anti-terroriste, s'est replié sur lui-même depuis la mort brutale de sa femme Lisa. Il refuse toute ambition et végète dans un modeste emploi d'instructeur en techniques d'auto défense. Jusqu'au jour où, cédant aux instances de son ami Sly Devecchio (Tom Sizemore), il accepte un poste de directeur de la sécurité pour la compagnie aérienne Atlentic International. Et c'est là que tout bascule. Lors d'un vol qui emmène Cutter à Los Angeles, Charles Rane (Bruce Payna), un terroriste internationel est embarqué, encedré par deux agents de la CIA. Vous pensez bien qu'avec l'aide de quelques-uns de ses complices, l'ignoble Charles va tout teire pour échapper à la police. Qu'il soit dens un avion ne le dérange pas, au contraire : les passagers pourront servir d'otages. Mais c'est sans compter sur la présence de John Cutter...

Si vous avez vu la bande annonce de ce film, vous avez sans doute cru qu'il s'agissait d'une course poursuite dans un avion. Rassurez-vous, il y a des scènes extérieures. Notamment une assez invraisemblable où Wesley Snipes réussi à s'introduire dens l'avion, en s'accrochant aux roues, alors que celui-ci décolle ! Malgré cela, Wesley Snipes et Bruce Payne, utilisés à contre emploi, sont tout à fait crédibles. Et la musique signée Stanley Clarke ne gâche rien. "Passager 57" a un air de déjà vu, mais Kevin Hooks a réussi un film d'action bien construit où l'on ne s'ennuie pas une seconde.

De Kevin Hooks, avec Wesley Snipes, Bruce Payne, Tom Sizemore... Sortie le 12 mai

LA DIFFERENCE

Grâce à ses qualités da footballeur, David Greene (Brendan Fraser), dix-sept ans, est accepté dans une des plus prestigieuses école préparatoire de la Nouvelle Angleterre. Pour David, c'est la porte ouverte aux grandes universites et l'espoir d'échapper à sa modeste condition. Les riches étudiants qu'il cotoie sont destinés, des l'enfance, à Cambridge ou Oxford. Dans ce milieu huppé les regles sont simples : il faut être riche, de bonne éducation et il est de bon ton d'être antisémite. Oes atouts que David n'a pas pour la plupart, mais il va tout faire pour s'integrer. Etant brillant, bien fait de sa personne et se révélant le meilleur capitaine de l'équipe de football depuis des lustres, David va vite devenir une des figures les plus populaire de l'établissement. Mais, dans sa volonté da s'intégrer, il n'a pas voulu dire qu'il est juif. Lorsque la vérité éclatera, il sera rejeté et se rendra compte, trop tard, qu'il a renié ses origines et ses valeurs.

Robert Mandel a eu la bonne ide de faire un film sur l'antisémitisme, sujet rarement évoqué par le cinèma americain. Mais la sauce ne prend pas. "La différence", c'est une fois de plus la enieme description d'un pensionnat d'edolescents, avec leurs espoirs et leurs déceptions. Le jeu des acteurs est bon mais le film de Robert Mandel ne parvient pas à nous toucher. De Robert Mandel, avec Brendan Fraser, Chris O'Donnell... Sortie le 5 mai

LES SURVIVANTS

Ce film est la reconstitution d'un fait divers authentique. En octobre 1972, un avion militaire affrété par une équipe de rugby s'écrase dans la Cordillière des Andes L'équipage et une dizaine de passagers meurant sur le coup. Mais la plupart des 44 passagers survivent a leurs blessures. Ils vont attendre les secours pendant une semaine, se nourrissant des quelques vivres restées dans l'avion. Ils se rendent vite compte que les secours ne viendront pas. Pendant près de deux mois ils font preuve d'ingeniosite, de solidarite et de courage pour survivre à la catastrophe. Ils n'ont plus de nourriture et comprennent que leur seul espoir de rester en vie consiste à manger le corps de leurs compagnons morts... Lors de leur sauvetage, cette information suscita des controverses dans le monde entier. Devaient-ils ou non faire ce geste qui dèpasse la pensee pour survivre ? Le réalisateur, Frank Marshall, ne répond pas a cette question. Il s'attache surtout à reconstituer les faits tels que les survivants les ont racontes, et de cette maniere, remet peut-être en place la façon dont les choses se sont réellement passees. Par souci de véracité, Frank Marshall a fait subir un régime draconien aux comédiens et a tourne à 3300 mètres d'altitude. On reste cloué sur son siège lors de la scène du krach de l'avion tant elle est époustouflante de vérite. En dehors de la musique (assez énervante) et les quelques longueurs qui finissent par agaçer, l'histoire paraît tellement incroyable qu'elle vaut le détour. On ressort des "Survivants" complètement groggy.

De Frank Marshall, avec Vincent Spano, Josh Hamilton, Ethan Hawke... Sortie le 21 avril

Pas vus !

INTIMES CONFESSIONS

Le docteur Jan Hecker (Annabella Sciorra), psychanalyste, est hantée par un rêve érotique qu'elle fait régulièrement avec une de ses patientes, Eve Allegray. Pour se libérer de ses fantasmes elle décide de suivre sa patiente et la retrouve en tête à tête avec son ex-amant. S'en suit une violente altercation qui aura pour effet la disparition d'Eve. L'enquête conduit à un meurtre. Qui est l'assassin ?

De Christopher Crowe, avec Annabella Sciorra, Jamey Sheridan, Anthony La Paglia... Sortie le 21 avril

RAPID FIRE

Lors d'une soirée, Jake Lo Brandon Lee) est témoin d'un assassinat commis par Serano, le chef d'un réseau de triade à Los Angeles. Le FBI assure sa protection mais des agents corrompus tentent de l'assassiner. Jake qui est un artiste aux méthodes personnelles comme son Papa, Bruce Lee, se défend et les met hors d'état de nuire. Il est désormais traqué par le FBI et par les hommes de Serano. Il doit assurer lui-même sa protection, avec pour seules armes, ses mains. De Dwight H. Little, avec Brandon Lee, Powers Boothe, Nick Mancuso... Sortie le 28 avril

Vidéo

par Anne-Karine Denoble

LA TRILOGIE DU "PARRAIN"

Le Parrain, Le Parrain 2 et le Parrain 3 : la célèbre trilogie est enfin à la vente ! Successivement, Francis Ford Coppola met en scène les monstres du cinéma américain : Marlon Brando, le 1er Parrain, Robert De Niro, Al Pacino et le petit dernier, qui grimpe, Andy Garcia. La saga de la famille Corleone est couronnée d'oscars dont deux pour le meilleur film. Ne ratez surtout pas ce classique.
De Francis Ford Coppola (CIC Vidéo - Vente)

UNE LUEUR DANS LA NUIT

New York 1940. Linda Voss (Melanie Griffith), humble secrétaire New Yorkaise, se retrouve espionne pour l'amour de Edward Leland (Michael Douglas). A Berlin, elle pourra peut-être sauver ses cousines juives. Au péril de sa vie elle part pour l'Allemagne. Elle devra accomplir sa mission seule. Et elle va en voir de toutes les couleurs. Et Ed qui ne peut pas l'aider.. "Une lueur dans la nuit" nous tient en haleine : jusqu'à la dernière minute on se demande comment Linda peut s'en sortir. Mais l'amour entre Melanie Griffith (Working Girl, Dangereuse sous tous rapports) et Michael Douglas (Basic Instinct, A la poursuite du diamant vert) sera le plus fort...
De David Seltzer (Fox Vidéo - Vente - VF)

RAGE

"C'est le plus vieille leçon du Sud : il est plus facile d'enterrer que d'oublier". Hanna (Barbara Hershey) en fait la triste expérience. Son mari, Paris Trout (Dennis Hopper) est un riche commercant qui fait la loi sur la petite ville de Cotton Point au sud des Etats-Unis. Il est brutal et raciste. Un jour, dans un accès de violence il assassine une jeune noire et blesse sa mère. Ne supportant pas l'indifférence d'Hanna il la violente. Il est arrêté, jugé et condamné à deux ans de prison. Son avocat Harry (Ed Herne) l'a défendu avec talent mais il a fait une erreur : il tombe passionnément amoureux d'Hanna. L'insupportable Paris trouve le moyen d'éviter la prison en soudoyant un juge et va faire "sa" justice.. Comme d'habitude, Denis Hopper (Apocalypse Now, Blue Velvet) est parfait en "méchant" hollywoodien.
De Steven Gyllenhall (Fox Vidéo - Vente)

LA CHAIR

Francesca (Francesca Dellera) a un cul, des seins... à damner un enfant de coeur. En l'occurence c'est Paolo (Sergio Castellito) qui craque. Architecte le jour, pianiste la nuit, il rencontre Francesca en boîte et l'embarque immédiatement dans sa maison du bord de mer. Là, ils vont vivre une histoire d'amour déchaînée. Déchaînée comme Francesca que la soif de sexe rend infatigable. Ils mangent, font l'amour... mangent, font l'amour... mangent, font l'amour... Mais c'est trop pour l'excentrique Paolo : il le veut toute entière...
De Marco Ferreri (Fox Vidéo - Vente)

UNE EQUIPE HORS DU COMMUN

En pleine 2ème guerre mondiale, tous les hommes sont partis pour le front. Même les fameux joueurs de base ball. Un riche industriel imagine de constituer une équipe féminine. Qui va s'y coller ? Pas les moindres : Madonne et Geena Davis. Dommage que la plupart des hommes ne soient pas là pour voir ça... Madonne et Geena Davis s'affrontant à coup de battes de base ball, ça vaut le détour ! Une comédie signée Penny Marshall, la réalisatrice de l'Eveil.
De Penny Marshall (Gaumont Home Vidéo - Location)

LE PETIT HOMME

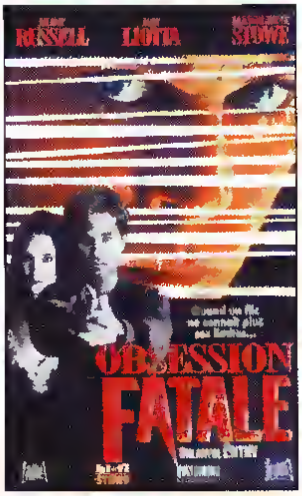
Dede Tete (Jodie Foster) est la mère d'un petit génie, Fred. Vous pensiez que c'est facile ? Apparemment, non. Dede veut le bonheur de Fred avant tout. Et ce n'est pas la directrice (Dianne Wiste) d'une école pour surdoué voulant faire de Fred une bête à concours qui l'en empêchera. A partir de là va s'engager un combat entre les deux femmes. Mais Fred à son mot à dire... non ? C'est Jodie Foster ("Le silence des agneaux"), elle-même, qui a réalisé ce film. Pour un premier film c'est réussi : on tombe sous le charme.
De Jodie Foster (Gaumont Home Vidéo - Vente)

LE BAL DES CASSE PIEDS

Pourquoi, mais pourquoi les autres existent ? Pourquoi, mais pourquoi sont-ils aussi casse pieds ? Pourquoi, mais pourquoi se cassent-ils tous les pieds mutuellement ? Une pléiade d'acteurs français s'attachent à vous le démontrer dans ce film d'Yves Robert. Attention, ne croyez pas qu'ils vont vous casser les pieds : c'est de l'humour à 100%, avec gags et situations burlesques à la clé.
De Yves Robert (Gaumont Home Vidéo - Vente)

LES INDOMPTES

En 1910, à New York, quatre malfrats décident de s'unir pour nettoyer la ville des nombreuses bandes qui y règnent. Mais, ce n'est pour faire plaisir à la police qu'ils décident cela. C'est pour mieux régner sur le "milieu" de la pègre New Yorkaise. Lucky Luciano (Christian Slater), Franck Costello (Costas Mandylor) dirigent la "Petite Italie", Meyer Lansky (Patrick Dempsey) et Bugsy Siegel (Richard Grieco) le quartier Juif. Ils vont s'unir... et ça va faire mal !
De Michael Karbelnikoff (CIC Vidéo - Vente)



OBSESSION FATALE

Quand un flic prend son rôle trop au sérieux. C'est ennuyeux. Plus qu'ennuyeux, dangereux. Karen (Madeleine Stowe) et Michael (Kurt Russel) en sont les victimes. A la suite d'un cambriolage, un des flics vanu constater les faits ee lie d'amitié pour eux. Pete (Ray Liotta) se montre très avenant, trop. Il va finir par s'immiscer dans le vie du couple jusqu'à la détruire. On comprend vite que ce "gentil" flic est aussi un dangereux psychopathe qui voit en Karen la femme de sa vie. Pour la posséder il n'hésitera pas à tuer... La violence de la 1ère scène fait rapidement place à une tension psychologique qui monte tout au long du film. Ray Liotta qui nous avait déjà régalé par son jeu dans "Les affranchis", nous met les nerfs à vif et on y prend plaisir ! Le couple Kurt Russel (Tequila Sunrise, Backdraft) et Madeleine Stowe (Etroite Surveillance) fonctionne à merveille. Non n'insistez pas, vous ne saurez pas la fin. Mais vous avez quand même droit à un indice : c'est un film typiquement américain. A vous de deviner...

De Jonathan Kaplan (Fox Vidéo - Location - VF)

LE DERNIER SAMARITAIN

Sale temps pour le détective privé Joe Hallenbeck (Bruce Willie). Sa femme le trompe, sa fille l'ignore. Celui qu'il croyait son meilleur ami l'envoi au casse pipe avec une sale affaire d'escroquerie sportive. Déçu il décide d'aller au bout de cette dangereuse enquête. En compagnie de Jimmy Dix (Damon Wayans), ancien joueur de football américain au passé prestigieux, il va affronter le roi de la magouille sportive. Ce petit jeu va vite devenir mortel : ces gens-là n'hésitent pas à tuer. Jimmy Dix ne lui facilite pas le tâche : il est incapable de se servir d'une arme à feu. Sa fille s'y met aussi, elle joue les détectives comme Papa. Mais il assure Joe. Pendant près de deux heures, il se prend des coups, tous plus vicieux les uns que les autres et s'en sort... Tony Scott, le réalisateur de Top Gun, a fait de Bruce Willis (Piège de Cristal, 58 minutes pour vivre) un surhomme. Ce film est plein de cascades spectaculaires et l'humour est au rendez-vous. Ça décoiffe ! Au fait : s'il vous demande une cigarette, acceptez, sans quoi vous risquez de vous retrouver par terre, raide mort.

De Tony Scott (Warner Home Vidéo - Vente)

NAVY SEALS

Les Navy Seals c'est un corps d'élite des forces spéciales de l'armée américaine. Leur métier : la guerre. Ils sont entraînés pour réussir les plus dangereuses missions aux quatre coins du globe. Des missions qu'ils exécutent incognito sous la protection de la CIA. Au cours d'une de ces expéditions, ils découvrent dans le Golfe d'Oman des missiles américains tombés aux mains des terroristes. Ils n'ont pas le temps de les détruire mais il faut les récupérer coûte que coûte. Pas facile... la CIA a perdu leur trace. Une journaliste ayant interviewé l'un des terroristes pourra peut-être les aider. Mais elle se révèle inefficace. Ils vont devoir retourner sur le terrain et kidnapper un espion à la solde de la CIA qui acceptera de tout révéler. Mission réussie. Les missiles sont au Liban. Pour les récupérer ils vont vivre une de leur plus meurtrière expédition. Les Navy Seals existent réellement. Ce commando de choc a été créé dans les années 60. Dans le film les "gentils" américains sont très gentils et les "méchants" terroristes sont très méchants, la réalité doit être différente... Mais, les scènes d'actions sont si bien tournées qu'on se prend au jeu avec un réel plaisir.

De Lewis Teague avec Charlie Sheen et Michael Biehn (Gaumont Home Vidéo - Vente)

BODY PARTS

Imaginez : vous êtes victime d'un horrible accident de voiture donc, cassé de partout. On vous fait des greffes, elles réussissent. Là, vous vous dites tant mieux... Hé bien non, pas tant mieux du tout. Parce que ces greffes proviennent d'un redoutable criminel et ces morceaux de corps ont de la mémoire... si, si. Là, vous ne contrôlez plus vos réactions et vous allez basculer dans l'horreur. Cette terrible histoire arrive au psychologue Bill Chrushank (Jeff Fahey). Il étrangle sa femme, bat son fils mais ce n'est que le début du massacre...

De Eric Red (CIC Vidéo - Vente)

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

L'inspecteur Rick Fender (Michael Ironside) met sur écoute une blonde à la suite d'un cambriolage. Le propriétaire de l'appartement de cette jolie demoiselle n'est autre que Carlos, un trafiquant de drogue soupçonné de plusieurs meurtres. Rick se rend rapidement compte que l'amant de Rachel est son ancien co-équipier et meilleur ami, Eddie Nickels. Pour piéger Carlos, il va être obligé de refaire équipe...

Mais entre Eddie et Rick, c'est la haine. Eddie ne pardonne pas à Rick d'avoir couché avec son ancienne petite amie. La haine les sépare mais face à Carlos, ils vont devoir s'allier.

De Paul Ziller (Fox Vidéo - Location)

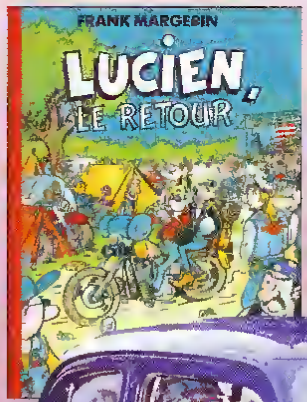
SCARFACE

Al Pacino est Tony Montana, alias Scarface, un jeune immigrant à la poursuite du "rêve américain". Ses espoirs : trouver à Miami le fortune et la gloire. Il y parviendra mais à quel prix... la drogue et le crime sont au rendez-vous. Si vous aimez la violence, vous aimerez Scarface. Ce policier réalisé par Brian de Palma est un petit chef d'oeuvre. De Brian de Palma (CIC Vidéo - Vente)

LE RETOUR DE LUCIEN

Après 4 ans d'absence sur le marché de la BD, Frank Margerin est de retour. Nous l'avons rencontré !

BD



Gen 4 : Pourquoi avoir attendu 4 ans pour publier un nouvel album ?
Margerin : Je n'ai pas vraiment attendu. J'ai fait plein de petits boulots et les quatre ans sont passés sans que je ne m'en rende compte. J'ai travaillé pour la série télévisée "Manu". Je me suis également occupé des collectifs, qui sont des albums qui regroupent des dessinateurs confirmés et des débutants autour d'un thème précis. J'ai fait de grosses campagnes de pub, sorti un album de bande dessinée de Manu. Bref, tout ça m'a pris du temps et je n'ai vraiment pas eu l'occasion de commencer une nouvelle aventure.

Gen 4 : On annonçait Lucien aux USA et vous publiez un autre album. Pourquoi?
Margerin : Il y a eu entre temps le grand prix d'Angoulême qui m'a pris six mois en 1992 entre la conception de mon exposition, la réalisation de l'affiche, du petit jeu que j'ai fait et toutes sortes de choses qui demandent un boulot énorme. J'avais annoncé effectivement que j'attaquais un Lucien aux Etats-Unis avant de recevoir le prix. Ces six mois en moins m'ont empêché de sortir un album inédit.

Gen 4 : Que trouve-t-on alors dans Lucien le retour ?
Margerin : Ce n'est pas exclusivement un album de Lucien. C'est à la fois un recueil de certaines histoires sorties dans les collectifs plus deux histoires inédites. Une sur les motos et une sur le foot au début et à la fin de l'album pour le rendre plus attractif pour les gens qui connaissent les collectifs. Cette fois, Lucien est un peu en retrait. Il n'est pas à l'origine de ses galères, pour une fois c'est lui la victime. Il est passé de piégeur à piégé.

Gen 4 : Les deux aventures inédites de cet album vous ressemblent un peu ?
Margerin : Pour la moto c'est vrai, c'est un peu de vécu. J'en fais beaucoup et j'aime bien faire de grandes virées comme ça, que ce soit en Bretagne où j'ai une maison, ou à Paris. En ce qui concerne l'équipe de foot, c'est sûr qu'il y a des références au "Mickson" qui sont plus qu'évidentes, le Mickson étant un club de foot de dessinateurs avec Bilal, Tronchet .. On retrouve dans l'histoire l'ambiance de nos parties du samedi. Mes partenaires vont peut être trouver que j'exagère un peu. Non pas sur le fond car c'est tout à fait ça. Il y a toujours celui qui part avant la fin, qui fait la gueule, et, quand on joue, on se prend tellement au jeu qu'on devient teigneux comme de vrais joueurs de foot. Par contre les personnages ne sont pas très sympathiques puisqu'après le match tout le monde se casse. Nous en général on se retrouve au café pour boire un coup.

Gen 4 : A quelle occasion est ne Lucien?
Margerin : Il est arrivé en 80 pour un numéro spéciale rock de "Métal hurlant". Il s'est imposé petit à petit. Il n'est pas devenu tout de suite un héros. Il était un personnage parmi une bande et après plusieurs histoires il s'est dégagé du lot et s'est imposé. C'est un personnage totalement créé même s'il a un fan du côté de Valence qui se prend pour lui et qui chaque matin depuis sept ans passe 20 minutes devant sa glace pour se faire la même banane. Par contre, Ricky et Gillou sont deux personnages qui existent vraiment, Gillou étant mon frère et Ricky un vieux copain.

Gen 4 : Lucien n'est il pas un peu décalé avec son époque?
Margerin : Il ne faut pas oublier que ce n'est que de la BD. Il y a des choses qui sont totalement dans la réalité et d'autres rétros qui font que c'est un personnage qui n'est pas en prise directe avec notre époque. Ce n'est pas un tagger, ni un Zoulou.

Gen 4 : C'est un gentil ?
Margerin : J'assume la gentillesse de mes personnages. Il y a beaucoup de violence et de méchanceté dans la bande dessinée, chacun sa spécialité. Je préfère me démarquer par un excès de gentillesse que le contraire. Ça tient de mon caractère. Je ne suis pas quelqu'un de provocateur, de teigneux. Je ne peux pas faire ce que fait très bien Vuillemin, c'est à dire la provocation à outrance, chacun son truc.

Gen 4 : Quels sont vos projets ?
Margerin : Je vais peut être enfin faire Lucien aux Etats-Unis. Pour cet album d'ailleurs je ferai parler les personnages américains en américain. Le lecteur sera aussi paumé que Lucien. Ce ne sera jamais très grave si on ne comprend pas. Il y aura toujours quelqu'un pour essayer de traduire. Ce sera une occasion d'apprendre l'anglais. Je suis également en train de commencer un scénario de film. L'histoire sera toujours dans l'univers banlieue rock, c'est à dire un film très musical. Mais ce ne sera pas avec des mecs à bananes.

Greg A T

la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des
MINISTERES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE
organise le premier Championnat de France officiel

France 3

NRJ

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993 DE JEUX VIDEO

Participez aux éliminatoires
dès le mois de juillet
et recevez votre :
TEE-SHIRT
CASQUETTE
ET PIN'S

500 000 F
DE PRIX

Finales à Paris les 27 et 28 novembre 1993
Pour tout renseignement
3615 Code FFJV
36.68.46.47 (1,29 F la minute)
ouvert aux amateurs à partir
de 8 ans sur toutes consoles
et sur micro-ordinateurs

Hugo Délire

Retrouvez le 1er Championnat de France officiel de jeux vidéo sur le 3615 France3 rubrique Hugo Délire.

BULLETIN DE PARTICIPATION

(Joindre 2 photos d'identité)
Prix : 250 F soit 150 F (Championnat de France)
+ 100 F (licence F.F.J.V. et assurance)

Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. 8, rue d'Auteuil 75016 Paris

Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions
de participation (lieu, dates, etc.),
votre carte de participant au Championnat de France
ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)

0190
NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TEL.: _____
DATE DE NAISSANCE
| | | | | | | | |

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

DATE DE CLÔTURE DES INSCRIPTIONS : 20 MAI 1993

TATY PRINCESSE DE NEUILLY – Régis Franc

Taty Danielle est une horrible petite vieille qui prône le déchaînement sexuel, le vol à l'étalage, les cancans et le lèche vitrine. A part ça, elle est normale Taty Danielle. Elle vit entre ses deux neveux : Jimmy, une larve post soixante huitarde et choupinou un affreux gamin gâté. Ces trois là réunis sont insupportables de vérité. Regis Franc réussi á rendre ses personnages drôles par son cynisme et son ironie. Casterman–Collection Romans (A Suivre)

A–K Denoble

AU FIL DU RASOIR – O'Groj

"Au fil du rasoir" ce sont des histoires délirantes, comme la vie d'Art Tatum (pianiste de jazz) revue et corrigée avec des personnages ressemblant a des insectes visqueux. Mais, avant tout, O'Groj fait des dessins superbes. Au fil des pages on découvre des dessins surréalistes, plein de personnages tous plus allumés les uns que les autres. Pour créer un monde pareil, O'Groj doit être secrement allumé aussi ! Casterman–Collection Studio (A Suivre)

A–K Denoble

LE JEUNE ALBERT – Chaland

Cette superbe bande desinée rassemble la totalité des planches du Jeune Albert parues dans Métal Hurlant entre 1982 et 1987. A chaque page on découvre une nouvelle aventure d'Albert, un petit belge odieux avec son entourage. Mais il est plein de vie avec ses contradictions et sa quête de l'amour, cela le rend touchant. Avec des graphismes proches des belges de la grande époque, le Jeune Albert est une bouffée de fraîcheur. Les Humanoides Associes

A–K Denoble

KOINSKY RACONTE DEUX OU TROIS CHOSES QUE JE SAIS D'EUX – Hugo Pratt

"Deux ou trois choses que je sais d'eux" est tiré des mémoires de guerre du Major Koinsky, un officier polonais découvert dans "Les scorpions du Désert". En cinq récits, Koinsky raconte la première partie de ses aventures militaires. Certaines de ces aventures sont déjá parues dans "Corto Maltese" mais ce superbe album comprend aussi deux récits inédits. Pour les fans d'Hugo Pratt ! Casterman–Collection Bibliothèque

A–K Denoble

INTERMEZZO – Wernauts/Raives

"Intermede : ce qui interrompt quelque chose, sépare dans le temps deux choses de la même nature (définition du Petit Robert)". Effectivement quelque chose sépare Giovanna, italienne de la deuxiéme génération, et son petit ami. Elle refuse de vivre soumise à son mari comme sa mère. Leur histoire d'amour touche á sa fin et pour prendre du recul, elle décida de faire un retour aux sources en Italie. Vont–ils réussir á se réunir et á faire face au temps qui les a séparés ? Warnauts et Raives dessinent et écrivent ensemble . cela donne une bande dessinée tres réaliste. Casterman–Collection Studio (A Suivre)

A–K Denoble

LES AVENTURES OE KAREN SPRINGWELL – 3 tomes – Smolderen/Gauckler

Au 21ème siécle, un conflit oppose les habitanla des premières colonies (planètes de la galaxie) aux terriens. Karen Springwell est parachutée au coeur de cette intrigue qui la dépasse. CONVOI, un monde virtuel, va servir de champs de bataille . Le seul interêt de cette BO est qu'elle décrit un monde virtuel etonnant. On attend la quatrieme tome pour connaitre la fin. Humanoides Associés

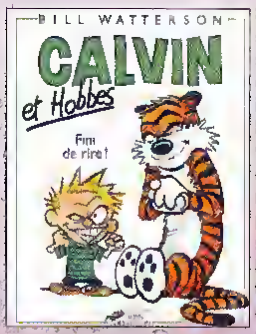
A–K D

SPIROU ET FANTASIO – LE RAYON NOIR de Tome et Janry

Autant l'admettre tout de suite : Spirou et Fantasio n'ont plus le même humour ni le même intérêt qu'au temps ou Franquin et Greg dirigeaient leurs aventures. Mais, Tome et Janry ont su redonner un nouveau souffle aux personnages en creant le Petit Spirou et en revenant aux principes de bases qui ont fait le succès des premiers albums. Finis les délires écolos des albums de Fournier ou encore les rêves fous de Spirou sous l'emprise de la drogue. Nous revoici dans ce bon village de Champignac Malheureusement, car il y a toujours quelque chose qui ne va pas sinon il n'y aurai pas d'histoire, cette quiétude va être troublée par une nouvelle expérience estravagante du Comte de Champignac : la machine á rendre noir tout être humain. Cela crée une mega panique dans le village, d'autant plus que la première victime sera Spirou que personne ne reconnaît plus. Ce 44ème album de la saga Spirou, sans être une totale réussite est donc plaisant Il reste à espérer que le prochain album continuera dans ce sens.

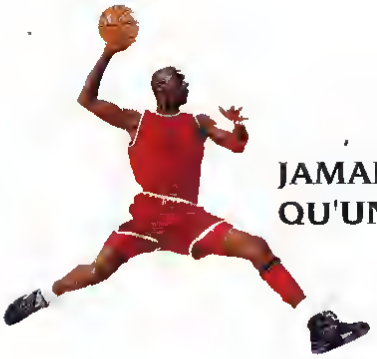
G A–T

CALVIN ET HOBBES – FINI DE RIRE de Wattterson



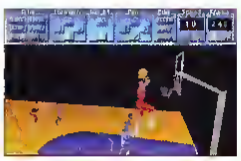
Si vous ne connaissez pas encore cette série, précipitez vous chez votre libraire car il s'agit d'un petit bijoux d'humour. Calvin est un petit garçon tout à fait ordinaire, choyé par ses parents, et qui passe son temps entre l'école, sa maison, le terrain vague et sa chambre où il retrouve son compagnon préféré. Calvin possede en effet, comme la plupart des enfants de son age, une peluche dont il ne veut jamais se séparer : un tigre nommà Hobbes. Or cette peluche, elle, n'est pas ordinaire et Calvin est le seul à connaître son secret ; Hobbes, parfois, se met a parler. De cette connivence va naître de nombreuses situations pleines d'humour et d'amitié. Cette album est composé d'une série de petites histoires, toutes en noir et blanc Calvin et Hobbes ne pourront vous laisser insensible Vous vous reconnaitrez forcement à un moment ou é un autre dans ce petit garçon espiègle, naïf, toujours prêt à faire une bétise pour embéter ceux qui l'entourent mais qui au fond a un coeur gros comme ça Ne vous attendez pas é trouver dens cet album des achons violentes, du sang qui gicle, des monstres ou un ninja qui surgit de sa navette interplanetaire Rien de tout ça , simplement une BO qui vous fere passer un excellent moment

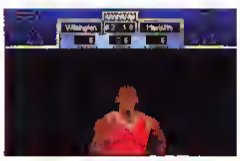
G.A–T



JAMAIS VOUS N'AURIEZ PU CROIRE QU'UN HOMME POUVAIT VOLER...

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT™





L'homme qui a réécrit les lois de la gravité s'apprête à révolutionner la technologie informatique conventionnelle. Nous vous présentons aujourd'hui MICHAEL JORDAN IN FLIGHT™. Au moyen de notre technologie ultra-sophistiquée Video-Sim™, nous avons numérisé des séquences exclusives de Michael Jordan et avons créé l'animation la plus fluide et la plus réaliste jamais obtenue dans un jeu électronique de sport.

Michael sourit après avoir tiré, sur son short lorsqu'il est fatigué, et vous adresse même la parole lorsqu'il lui en prend l'envie (de façon numérisée, bien sûr!). En plus, il nous a révélé ses stratégies, ses techniques et ses actions de jeu (enfin presque toutes).

Vous pouvez même créer vos propres films des meilleures actions avec le laboratoire d'édition vidéo. Ce jeu est vraiment du 100% Michael Jordan. Pas d'additif. Pas de conservateur. Ne le manquez pas. C'est le premier jeu informatique joué entièrement au-dessus du panier!

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME

Software © 1992 ZCT Systems Group and Electronic Arts. Michael Jordan in Flight, Video Sim and EA Sports are trademarks of Electronic Arts.

Représentant Exasoft, 12 rue du Chanoine Kir
69410 Champagne au Mont d'Or Tel 72 17 07 83

Jeu

BATTLETECH

Descartes au XXIème siècle : je vois donc je tue

Amis pacifistes, bonjour ! C'est avec un plaisir non dissimulé que la rédaction a reçu la version francaise (signée Jeux Descartes) de ce jeu de plateau dans lequel Goldorak se sentirait franchement a l'aise. Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce must du jeu de simulation, jetons un coup d'œil sur le monde apocalyptique de Battletech. Dans un futur lointain se situant aux alentours du 31eme siècle, la civilisation terrestre a colonisé un gigantesque empire galactique sous le contrôle d'une ligue des etoiles unifiee. Malheureusement cette ligue s'est effondree et cinq etats lui succèdent désormais. Pourquoi malheureusement ? He bien parce que ceux-ci se livrent une guerre impitoyable afin d'accaparer les restes de cet empire.

Ces combats sans merci se font par l'intermediaire de robots titanesques, de forme humanoide pour la plupart, et pilotés par une caste très fermée et surentrainee d'hommes rompus a toutes les techniques guerrieres : les technoguerriers Imaginez une gigantesque poupee de metal de près de 20m de hauteur, croulant sous un blindage et un armement allant de la mitrailleuse au laser lourd en passant par le canon automatique de 200mm, le lance-missile a longue portée et autres lance-flammes en tout genre. Ça en jette, hein ? Le jeu se compose de deux cartes pouvant s'assembler de différentes façons afin de créer de nombreux théatres d'opération différents, d'un livret de regles très clair qui vous proposera différents scénarios au fur et à mesure de l'assimilation de celui-ci, des fiches de robots prédéterminés, deux des et 14 figurines en plastique représentant des "Battlemachs", c'est a dire les monstres d'acier que vous allez diriger. Abordons maintenant le déroulement du jeu. Vous allez vous lancer dans un affrontement entre ces machines monstrueuses. Tout d'abord, les joueurs (de 2 a 6 répartis en deux camps) préparent leur machine, celle-ci pouvant être prédéterminée ou construite par le joueur.

Le jeu se déroule en trois phases successives. La phase d'initiative au cours de laquelle les joueurs déterminent la capacité de réaction de leur engin, la phase de mouvement pendant laquelle vous faites marcher, courir, voire sauter votre bécane et enfin la phase d'attaque (Haaaaa... Enfin la bouchere !). La victoire s'obtient et se resume en 4 mots bien simples : être le dernier debout. Des règles avancées tres bien étudiees que vous pouvez integrer comme vous le souhaitez viennent compléter le jeu de façon très heureuse : surchauffe du Mach, assauts physiques (battes, coup de lattes, viol...), et surtout la gestion et le suivi des technoguerriers (vous). Cela signifie que si vous situez vos parties dans le cadre d'une grande campagne militaire, votre personnage pourra gagner de l'expérience, ce qui lui permettra de mieux manœuvrer, de mieux tirer et surtout d'avoir accès à des machs plus puissants. En fait, s'il est vrai que ce jeu peut paraître un peu simplet au premier abord, je peux vous garantir qu'il est de plus en plus prenant au fur et a mesure que vous le découvrez. Ce n'est pas par hasard si ce jeu, traduit en 11 langues, a été vendu à plus de 500 000 exemplaires

Si vous êtes franchement mordu, Jeux Descartes, sous licence Ral Partha, met à votre disposition des figurines en plomb représentant votre BattleMach preferé que vous pourrez décorer a vos couleurs (que demander de plus). En fait, si vous ne connaissez pas encore ce jeu, cette version francaise de très bonne qualité, est une excellente occasion de vous y mettre, et si vous aimez ça, vous trouverez surement des tournois à droite ou à gauche qui vous permettront de vous mesurer aux vieux de la vieille. Au fait ! Il serait dommage de parler de ce jeu sans aborder les Battletech Center.

Ce sont d'énormes simulateurs dans lesquels deux équipes de 4 joueurs s'affrontent aux commandes de ces engins de mort. Didier et Stephane y ont joue, et parait-il que c'est tout simplement fabuleux.

Existant depuis 1990 à Chicago (près de 150 000 joueurs s'y sont déja précipités) cette attraction toute aussi titanesque que les robots qu'elle simule devrait voir le jour au Japon et peut-être même dans notre beau pays au cours de l'annee 1994

Affaire à suivre

O.C.

EN BREF

Transartica (Silmarils : Falcon/A.1200)
Voilà les premiers jeux pour ces deux nouvelles machines. Le principe est toujours le même mais maintenant les graphismes dépassent ceux des PC.

Ishar (Silmarils : Falcon/A1200)
Encore un Silmarils ! Un très bon jeu d'aventure/rôle qui bénéficie de graphismes en 256 couleurs.

B17 (Microprose . Amiga)
Après une version PC très chouette, la version Amiga n'est pas à la hauteur, même sur un 1200. L'animation est trop lente et les commandes répondent mal. Dommage.

Lemmings 2 (Psygnosis : PC)
Déjà testé sur Amiga, la version PC est super sympa. Les lemmings sont toujours aussi bêtes. Seul la musique est moins bonne que sur Amiga mais cela reste top niveau pour PC.

Nigel Mansell (Gremlin : A1200)
Cette nouvelle mouture bénéficie de quelques améliorations comme les graphismes intermédiaires en 256 couleurs et des animations en plus. Le jeu a gagné en vitesse et en fluidité. Un bon jeu de conduite sans tout de même égaler F1 Grand Prix.

Zool (Gremlin : PC)
Après le chargement, on ne peut qu'être abasourdi par la fluidité des scrollings et des animations. Zool PC est un must pour les possesseurs de cette machine. Peu être même trop rapide pour rester véritablement jouable.

Wordtris VF(Microprose : PC)
Après une version anglaise fort sympathique, voici la version française, beaucoup plus accessible (because in French !). Le jeu est le même mais le vocabulaire a changé. A voir.

Indiana Jones 4 VF (LucasArts . PC)
Voilà enfin la version française d'un des meilleurs jeux d'aventure du monde. Pour ceux que l'anglais rebutait, vous allez enfin pouvoir découvrir le monde fabuleux d'Indy 4. A posséder absolument.

Human Race : Jurasic Levels VF (Mirege : Amiga)
Pour ceux qui ont trouvé Humans trop facile et manquant de niveaux, voici une nouvelle version avec tout plein de tableaux nouveaux. Ceux qui possèdent déjà Humans ont la possibilité d'acheter juste le data-disk.

COHORT 2 (Impressions : Amiga)
Vous avez aimez le wargame Cohort d'Impressions ? Voici son successeur, certains défauts ayant été corrigés. Le jeu reste assez lourd d'utilisation et peu crédible pour un vrai "wargameur".

NIPPON SAFES INC. (Dynebyte : Amiga)
Voici un jeu d'aventure en français qui paraissait sympathique au premier abord, surtout grâce à un humour décapant. Hélas, des bugs viennent rendre le jeu crispant et le scénario ne tient pas la route, quelques incohérences viennent le rendre trop difficile.

Le type du jeu est indiqué ici. Jeu d'aventure, jeu de rôle, jeu d'arcade

bon bnb

Ces notes sur 20 indiquent la beauté des graphismes, la qualité des sons et des musiques, la fluidité, la diversité et la rapidité des animations et l'estimation de la longévité du jeu

Cette note globale définit l'interêt du jeu. N'oubliez pas qu'un 75% equivaut a un 15/20 !

Ce logo indique le type de machine sur laquelle le jeu a été testé. ST pour les Atari ST, AM pour les Amiga (une indiquation 1200 sera ajoute pour les versions spéciales 1200), PC pour les PC et compatibles et Apple pour les Mac

Trois jeux du même genre sont indiqués avec le numéro du Gen4 ou ils ont été testés !

Disquette pour les versions floppy et un CD pour les versions CD Rom. Logique non !

JEU D'AVENTURE

VIRGIN GAMES

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	16
DUREE DE VIE	11
INTERET	
78%	

LES ALTERNATIVES

PC

Rex Nebular (XX)

Indiana Jones IV (XX)

INDEX DES TESTS

- ARABIAN NIGHTS 50
- CHESS MANIAC 5 BILLION & 1 64
- COMANCHE : SCENARIOS DISKS 48
- STRIKE COMMANDER 54
- SUPERFROG 40
- ULTIMA 7 PART 2 36
- VEIL OF DARKNESS 44
- WIZARDRY 7 52

AMIE LE PRO.
11 Bld Voltaire, 75011 PARIS
43.57.48.20

LE FALCON CHEZ AMIE !!

FALCON 030 4 Mo RAM 65 Mo DD	7990 F
FALCON 030 + Moniteur SVGA 14"	9990 F
FALCON 030 + Moniteur SVGA 17"	12290 F

DISQUES DURS

60 Mo	2490 F
105 Mo	2690 F
127 Mo	3890 F

LOGICIELS

MUSICOM	490 F
TRUE PAINT	490 F
STUDIO PHOTO	690 F

POUR TOUT ACHAT D UN FALCON 030
AMIE RACHETE AU COMPTANT VOTRE ANCIEN ATARI

ATARI STE

ATARI 1040 STE	2790 F
ATARI 1040 STE + 2 Mo	2990 F
ATARI 1040 STE + 4 Mo	3490 F

PERIPHERIQUES

Lecteur externe	550 F
Lecteur interne	500 F
Scanne	1290 F
Souris	130 F
Disque dur 52 Mo	3490 F

EXTENSIONS

Extension 512 K STE	250 F
Extension 2 Mo STE	600 F
Extension 4 Mo STE	1200 F
Extension 512 K STF	490 F
Extension 2 Mo STF	1290 F

OCCASIONS

ATARI 1040 STF	1300 F	Moniteur SC 1425	1100 F	GRAND CHOIX LOGICIELS DE JEUX ET UTILITAIRES A PARTIR DE 50 F
ATARI 520 STE	1400 F	Moniteur SC 1435	1200 F	
ATARI 1040 STE	1600 F	Moniteur SM 124	900 F	

AMIGA

AMIGA 600	1890 F
AMIGA 600 + DD 60 Mo	3690 F
AMIGA 600 + DD 80 Mo	3990 F
AMIGA 1200	2990 F
AMIGA 1200 + DD 60 Mo	4790 F
AMIGA 1200 + DD 80 Mo	4990 F
AMIGA 4D30	9990 F

EXTENSIONS

A500 512 K sans Horloge	250 F
512 K avec Horloge	300 F
1.5 Mo avec Horloge	590 F
A500 + 1 Mo sans horloge	400 F
1 Mo avec horloge	490 F
A500 1 Mo sans horloge	400 F
1 Mo avec horloge	490 F
A2000 2 Mo extensible a 8 Mo	990 F
4 Mo extensible a 8 Mo	1690 F
A1200 PC MCIA 2 MoPC MCIA	990 F
4 Mo	1490 F

LECTEURS 3"1/2

Interne A500	550 F
Interne A2000	500 F
Externe	550 F
Externe + Eltz	700 F

DISQUES DURS

A500 et + 85 Mo	2990 F
127 Mo	3690 F
A2000 85 Mo	2790 F
127 Mo	3490 F
A1200 60 Mo	1790 F
80 Mo	2190 F

DISQUETTES

3"1/2 HD (par 10)	7.00 F
3 1/2 HD (par 100)	6.50 F
3 1/2 DD (par 10)	4.00 F
3"1/2 DD (par 100)	3.50 F

PERIPHERIQUES

Souris	130 F
Trackball	390 F
Alimentation	450 F
Scannet	1290 F
Changeur Kickstart	390 F

POUR TOUT ACHAT D UN AMIGA 600/1200/4D30
AMIE VOUS RACHETE VOTRE AMIGA 500 OU 2000

OCCASIONS

AMIGA 500	1400 F	Moniteur 1083 S	1100 F	GRAND CHOIX LOGICIELS DE JEUX ET UTILITAIRES A PARTIR DE 50 F
AMIGA 600	1600 F	Moniteur 1084	1100 F	
AMIGA 2000	3000 F	Moniteur 1084 S	1200 F	

AMIE RACHETE AU MEILLEUR PRIX TOUS VOS JEUX, UTILITAIRES, PERIPHERIQUES ET LIVRES SUR ATARI ET AMIGA

A RETOURNER A : AMIE VFC 11 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL ☎
MON ORDINATEUR

DESIGNATION	QTE	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI			
		TOTAL	

Poste 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F par colis C.R. 60 F

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐☐ DATE D EXP ☐☐☐☐
DATE SIGNATURE

SERPENT ISLE
Ultima VII part 2

Gen d'Or

L'Ile du Serpent est curieusement le 9e volet de la saga des jeux de rôle Ultima. Origin a encore frappé un grand coup !

? KEZAKO

Avatar : heros legendaire du monde de Lord British prônant a travers le pays les huit vertues essentielles En l'occurence, ce heros, c'est vous même !

Lord British : votre souverain et ami, homme bon et d'une grande sagesse, auquel Richard Garnott, createur d'Ultima, a prêté son visage.

Batlin : voici votre ennemi dans cette nouvelle aventure. Serviteur du Gardien, c'est un puissant magicien que vous devrez vaincre grâce à divers objets, décrits dans une prophecie.

Deux nouvelles viennent de nous parvenir : une bonne et une mauvaise. D'abord la bonne : le dernier né de la saga des Ultima vient tout juste de nous parvenir. Origin et plus spécialement Richard Garriott, nous créditent une fois de plus d'une œuvre monumentale dans le domaine du jeu de rôle. La mauvaise : il ne sera disponible qu'en anglais, la traduction a en effet été abandonnée.

A peine avez-vous vaincu le Gardien (Cf Ultima 7) et déjoué ses maléfices (Cf Ultima Underworld 2), qu'une nouvelle menace semble peser sur votre bon pays de Britannie. Vous voguez donc à la poursuite d'une jeune fille menée par Gwenno et Batlin, un être plus étrange, très charismatique et d'une intelligence machiavélique ! Soudain, alors que votre navire passe entre les deux îles des Serpents, vous êtes pris dans un mystérieux piège magique qui vous transporte dans une région inconnue : l'île du Serpent. Echoués sur le rivage de cette nouvelle contrée, vous et vos compagnons vous dirigez vers la ville la plus proche. Iolo, Gwenno, un mage maléfique égaré et des esclaves font désormais vos compagnons.

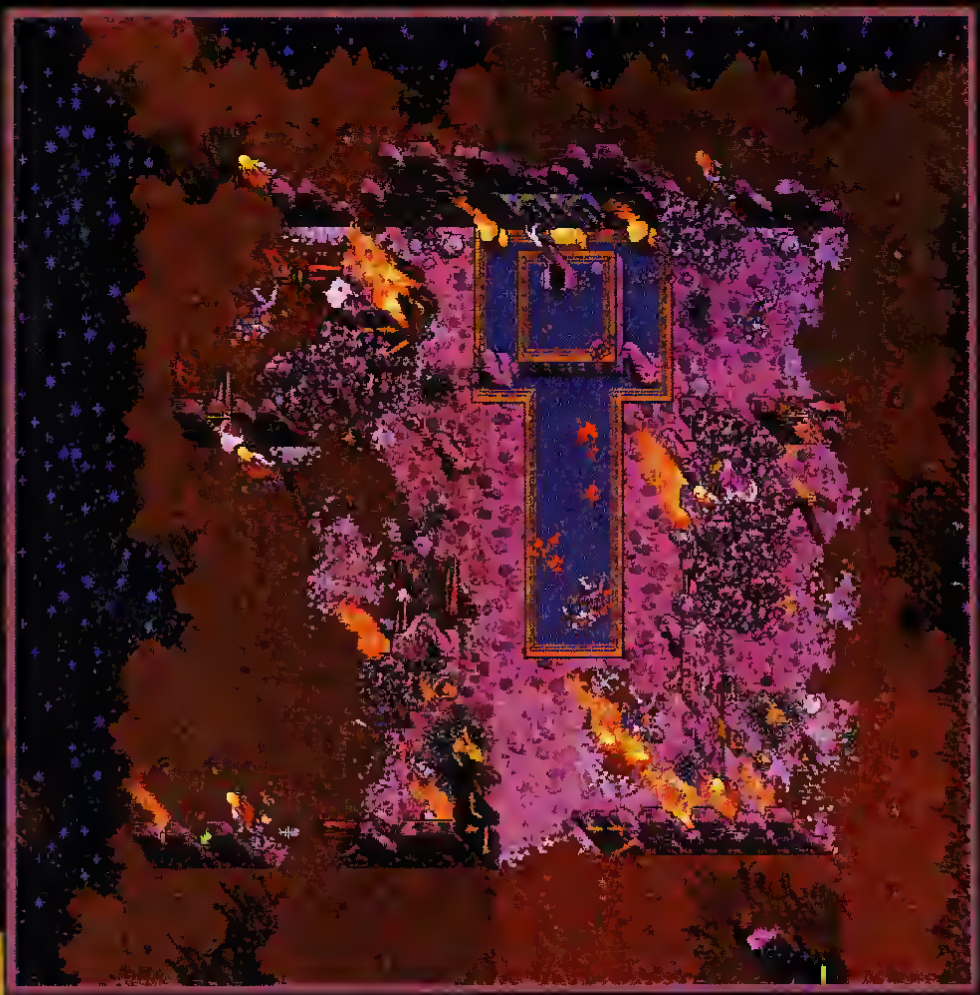
Vous voilà donc seul, loin de chez vous, à la recherche de vos amis, essayant de survivre et de retrouver Gwenno, la femme de Iolo et le sage Batlin, dans un pays qui ne demande qu'une chose : être exploré !

Vous dirigez l'Avatar, héros légendaire que vous incarnez déjà depuis plusieurs épisodes, dans des régions vues du dessus, suivant un angle, qui n'est pas cependant de la 3D isométrique, lorsque vous aurez d'autres compagnons de routes, ces derniers vous suivront et agiront généralement suivant votre humeur (voulir dans un des deux modes possibles. En mode amical, ils se contenteront de suivre le mouvement, interviennent : attaquent les ennemis (ce qui n'est pas toujours judicieux !). En mode combat par contre, ils agiront suivant la tactique de combat que vous avez prescrite pour

chaque personnage : débordement, charge, combat défensif... Très rapidement vous réaliserez que les dialogues sont essentiels. Le système est très simple puisque divers mots ressortent de la conversation. Vous pouvez alors continuer la discussion en utilisant ces termes pour obtenir de nouveaux mots. De même, après avoir effectué certaines actions, vos interlocuteurs pourront éventuellement proposer de nouvelles options de dialogue, ce qui vous obligera plus d'une fois à réentendre plusieurs fois une même personne.

FACILE A MANIER !

La gestion du jeu se fait à la souris, une utilisation judicieuse des deux boutons permettant d'obtenir bon nombre d'actions. Avec le bouton de gauche, en cliquant sur un objet ou un personnage, vous obtenez son nom. En double cliquant, vous "utilisez". Ceci signifie que sur un personnage, vous engagerez la conversation ; sur de la nourriture vous la mangerez ; sur un levier ou un



Voici quelques conseils pour ceux qui seraient bloqués dans le jeu. Tout commence à Monitor, où vous arrivez juste après qu'une patrouille de garde se soit faite écaltée par de méchants gobelins. Les habitants ne sont pas très locaces... Il vous faut devenir un Chevalier de la ville pour pouvoir converser avec la plupart. Pour devenir Chevalier, allez au donjon test qui se trouve au nord de la ville. Ne ratez pas le passage secret qui s'ouvre en poussant la brique qui dépasse sur un mur tout près de l'endroit où l'on tente de vous assassiner. Une surprise de taille vous attend à la sortie du donjon, mais ce n'est qu'un début...

mécanisme, vous l'actionnerez... En cliquant sur un objet et en laissant le doigt appuyé sur le bouton gauche vous pourrez le prendre pour le déplacer ou le mettre dans votre sac à dos. Cette option vous permettra surtout de prendre les objets tels un coffre ou l'équiper entre héros avec une armure, un bouclier, une arme, un casque...

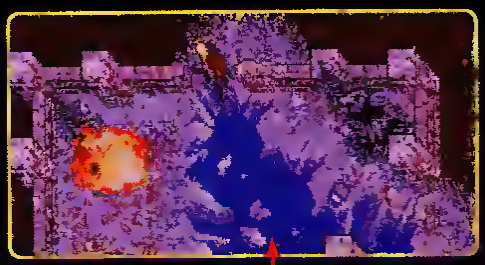
Avec le bouton droit vous vous déplacez ! Une dizaine de sauvegardes vous permettent en outre de sauver le jeu avant une action qui vous serait fatale. Vous pouvez pratiquement tout faire dans The Serpent Isle. Il faut toutefois savoir cependant réfléchir pour effectuer les actes bien précis dans un ordre donné. En vrac, voici quelques unes des spécificités du jeu. Vous devrez donc découvrir le fonctionnement de certains mécanismes, avec des systèmes de leviers, de manivelles, ouvrir les portes, avec des clefs ou des outils de voleur lorsqu'elles sont verrouillées... Vous pourrez aussi ouvrir toutes les armoires et tables de nuit que vous trouverez, les coffres, les caissons, les tonneaux... Il existe des bonnes et mauvaises objets, utiles ou inutiles que vous trouverez. De la nourriture à chercher ou sera en passant par des gobelets et des ouvertes. Tout cela donne beaucoup de crédibilité et de complexité au monde d'Ultima7 Part 2. Ce monde dans lequel vous évoluez est vivant et les êtres qui le composent vivent leur propre vie ainsi, à la tombée de la nuit, ceux-ci rentrent chez eux pour dormir, d'autres iront au pub... mais la journée, suivant l'heure, ils seront à leur travail et vaquer à leurs occupations bien sûr à l'intérieur mais aussi dans la ville. Vous devrez donc tenir compte du facteur temps pour agir et les trouver. Là où cela devient fou, c'est que suivant votre comportement et surtout suivant votre sexe, les diverses rencontres que vous ferez seront différentes. Pour la première fois dans l'histoire d'Ultima, on verra même l'Avatar passer une nuit avec une jeune femme (ou le contraire si vous choisissez une femme pour jouer l'Avatar).

L'interaction débouche sur un scénario génial et donc un intérêt inégalé.

La complexité du scénario est très bien architecturée autour de nombreux dialogues avec les personnages rencontrés. Tous les éléments qui font une grande œuvre sont présents : Amour, Trahison, Haine, Passion, Amitié... S'il existe une trame générale, le joueur peut pourtant errer un peu dans toutes les directions. Il faut cependant bien interroger tout le monde, pour comprendre le fond de l'histoire et savoir exactement quoi faire à certains endroits. Il faudra remplir des dizaines de missions et de quêtes pour espérer, petit à petit, progresser.

La seule version disponible utilise bien sur le mode VGA 256 couleurs. Offrant aux joueurs des décors très détaillés. Chaque objet est très finalement représentable, et lorsque votre héros met une armure ou utilise une certaine arme, le sprite change pour correspondre véritablement à ses possessions. De même, sur l'écran d'inventaire, vous verrez votre personnage changer d'apparence au fur et à mesure que vous l'équipez. Les décors changent en environnement avec les temples, des cavernes, des villes aux styles très variés, les extérieurs allant des plaines aux surfaces ennuigées en passant par les arbres de hautes herbes ou des marais.

L'élément le plus novateur, même s'il était déjà présent dans Ultima7, vient de la perspective des missions de l'extérieur ou en intérieur. Lorsque vous êtes dans la rue, vous ne voyez que les murs et le toit. A moins qu'une commande ne permette de voir à travers. Une fois à l'intérieur d'un bâtiment, le toit disparaît et vous voyez tout, même les étages supérieurs. Quelques vues isométriques viennent accompagner certaines scènes, mais ce sont surtout les cinématiques et les musiques que vous pouvez enlever ou mettre à tout moment qui donnent beaucoup de vie à l'histoire. Les thèmes musicaux changent en effet en fonction de votre situation, devenant stressants lorsque vous êtes en danger et joyeux pour certaines occasions.



Technique : Il vous faudra une configuration de Mr. sur votre disque dur pour installer les 7 disquettes. Les cartes d'E. LEC SOUND BLASTER, SOUND BLASTER PRO sont supportées. Il n'est pas fait la mémoire EMS mais le programme l'installera sans problème. Il existe une carte graphique SVGA et sonore Sound Blaster 16 ASP. Carte et mémoire VGA et sonore Sound Blaster 2 Mo de ram

En bas de l'île, l'endroit où vous apparaissez, juste à côté de la ville de Monitor. Tout au nord, les marais où se vous entraînent, vous vous retrouvez plongé dans le monde des rêves. A côté, la ville de Fawn. Sur l'île à droite, Minoc abrite la ville des mystères, alors qu'au centre de l'île, une énigme bien accueillante vous surprendra plus d'une fois...

JEU DE RÔLE

Origin

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	20
INTERET	94%

LES ALTERNATIVES

L'AVIS DE DIDIER

The Serpent Isle est désormais pour moi le Meilleur jeu de rôle sur micro. L'interaction avec le monde est parfaite, complexe certes, mais elle débouche sur un scénario génial et donc sur un intérêt inégalé. Il y a énormément de dialogues, ce qui pourrait paraître lassant, mais ceux qui maîtrisent bien l'anglais apprécieront le style, l'humour et la qualité des dialogues. L'interface est très pratique et je ne cesse de m'émerveiller devant les possibilités offertes ! N'ayant pas énormément joué à Ultima 7, j'ai complètement redécouvert les graphismes magnifiques et surtout les vues en 3D sublimes. Mon coup de cœur hiver 93 !

L'AVIS DE STÉPHANE

J'avais déjà passé un temps monstre sur "La Porte Noire", le premier épisode d'Ultima 7, sur lequel je dois avouer que cette seconde partie est encore meilleure techniquement. Le jeu est mieux réussi, plus agréable, mais c'est surtout le scénario qui est très accrocheur, et qui, enfin !, m'explique un autre monde que d'Britannia. Plein d'humour, de trouvailles et de rebondissements toujours surprenant, Serpent Isle vous fera passer les nuits blanches. Il est bien seulement dommage de ne pouvoir se déplacer en véhicule. Le jeu n'étant pas prévu en français. Au fait, un dernier conseil : ne faites confiance à personne !

SUPERFROG

Batracian way of life...

Une fois n'est pas coutûme, les grenouilles sont en première page avec un malheureux prince transformé en batracien par les soins de Team 17.

Gen d'Or

? KEZAKO

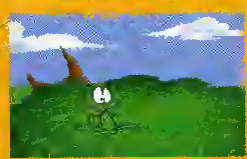
Le saut de grenouille le plus long est un triple bond de 10m30, détenu par Santjc, une grenouille a nez pointu d'Afrique du Sud

La plus grosse grenouille est la grenouille Goliath, mesurant 38,6cm et pesant 3,6Kg Imaginez le confit de cuisse de grenouille ! Pour les gonfres !

Jusqu'où iront-ils ? C'est la question du mois à la rédaction. Après leurs énormes hits (que dis-je, monstrueux !) qu'ont été les Project X, Alien Breed (et sa suite Alien Breed 92/93) et plus récemment le non-moins célèbre Body Blows, Team 17 frappe à nouveau très fort avec ce jeu de plate-forme proche de Zool ou Sonic.

Je vous épargne ici le scénario - vous le trouverez sous forme de bande dessinée dans les pages ci-contre - pour mieux vous décrire cette chose qui tient sur trois disquettes et qui fonctionne sur un simple Amiga.

Bon, allez, c'est parti ! Superfrog vous entraîne dans un véritable parcours du combattant à travers six mond... (mince ! J'avais pas le droit de vous le dire, mais ce qui est fait est fait). Je disais donc que vous aurez à traverser six mondes aux décors totalement différents ("encore heureux !" diront certains d'entre vous), chacun décomposé en quatre niveaux gigantesques. A chaque niveau, il vous faudra collecter 99 pièces et trouver la sortie dans de véritables labyrinthes. Ceux qui n'ont aucun sens de l'orientation risquent de se sentir très, mais alors très très mal, car à vue de nez, chaque tableau est composé d'un bonne vingtaine, voire d'une trentaine d'écrans, et cela sans compter les passages secrets. Et oui, il y a des passages secrets et ils vous mèneront tout droit vers des bonus qui seront des plus utiles. Tout comme dans Zool et Sonic, on peut trouver des bonus cachés. Pour cela, essayez de cogner votre tête de batracien sur certains éléments du décor



et vous verrez ainsi des pièces d'or tomber avec grâce dans votre escarcelle. Je peux d'ores et déjà vous dire que lors d'un niveau, les nuages regorgent de pièces et qu'on peut même monter dessus.

Comme tout jeu de plate-forme qui se respecte, Superfrog pourra lors de sa longue quête ramasser de nombreux icones qui lui permettront d'augmenter ses pouvoirs. Ainsi, de petites ailes permettent de voler et certaines pastilles accélèrent la course de votre grenouille. Le pouvoir le plus marrant mais aussi le plus déconcertant est l'invisibilité. Il vous rend invulnérable aux monstres et autres bestioles qui vous bloquent la route mais malheureusement pas contre les pics disséminés un peu partout dans le jeu. Pour plus de détails : reportez-vous à l'encadré.

Les pièges sont extrêment variés. Mis à part les pics que je viens d'évoquer, on trouve d'énormes masses d'armes qui se balancent dangereusement devant votre gueule ou encore des canons lasers et des boules dévalant comme dans Indiana Jones. Et que dire de ces trappes qui s'escamotent sous vos pieds et qui ont une fâcheuse tendance à vous envoyer très en avant dans le niveau ou encore à vous diriger directement vers la mort sans passer par la case départ et sans toucher 20.000 (je crois que je vais arrêter les parties de monopoly avec Didier !). J'allais oublier que de nombreux passages obligés vous seront fermés si vous ne trouvez pas les interrupteurs adéquats. Bref, la panoplie des traquenards est impressionnante pour ne pas dire difficilement dénombrable. Concernant les mouvements de Superfrog, on a droit aux actions habituelles, sauter, écraser les ennemis, tirer. A ce sujet, vous ne tirez pas des projectiles communs comme des balles. Vous tirez une boule sur laquelle vous pouvez plus ou moins imprimer une direction. Vous pourrez ainsi vous débarasser plus facilement de bestioles comme ces satanées abeilles. Maintenant, abordons la grande originalité de ce soft : le jackpot. "Késako ?" s'exclameront certains. Et bien c'est un jackpot des plus banals sauf que dans certains cas de victoire, le jeu vous donne le code d'accès du niveau, une vie ou encore des milliers de points. A ce sujet, je regrette qu'on ne puisse pas echanger ces points contre de la monnaie sonnante et trébuchante. Autant vous dire tout de suite, les scores risquent de varier terriblement entre les parties d'autant plus que vous pouvez très bien terminer un niveau sans en avoir vu la totalité. C'est très bien pensé car cela vous donne envie d'y revenir.

Parlons maintenant de la realisation. Le style graphique de

La panoplie des traquenards est impressionnante pour ne pas dire impossible à chiffrer !

Encore une idée complètement folle des gens de Team 17, avec ce Jackpot qui permet d'obtenir, parfois, des codes pour recommencer au niveau où vous êtes arrivé !

Superfrog n'est pas sans rappeler les dessins animés et les BD bon enfant mais est néanmoins éclatant. Les personnages ont des mimiques à faire plier de rire le moindre type qui a un tant soit peu gardé une âme d'enfant. Un truc sympa : les arbres qui vous suivent du regard lorsque vous passez près d'eux. Cela donne de la vie à un décor qui pourrait, d'après les seules photos, sembler bien mort et statique. L'animation de Superfrog et des participants à cette superproduction n'est pas en reste. Ainsi, lorsque Superfrog court, on peut voir ses jambes (je sais, les grenouilles n'ont pas de jambes, mais n'oubliez pas que c'est un roi ensorcelé !) s'enrouler comme si elle allait à une vitesse hallucinante. Et c'est le cas. En effet, non content de proposer un écran de jeu en Overscan, les programmeurs de Team 17 nous ont concocté un scrolling multidirectionnel d'une fluidité et d'un vitesse affolante et décoiffante. Comparé à Superfrog, Sonic et Zool peuvent aller se rhabiller. Ils ne font pas le poids. Dans le domaine sonore, Team 17, et surtout Allister Brimble, assure comme une bête. Les 8 thèmes du jeu sont superbes même s'il faut aimer ce genre musical. Les bruitages correspondent parfaitement à l'ambiance graphique, c'est à dire très cartoon. Pour conclure, Superfrog risque d'en intéresser plus d'un. Une chose curieuse tout de même. Vous vous rendez compte que les anglais mettent vachement en valeur les grenouilles et autres crapauds ces temps-ci (avec aussi Battletoads). Mais ils n'ont rien compris. Ces êtres sont des mets succulents. Surtout les cuisses. N'est-ce pas Christian ? ■

TECHNIQUE
fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000 avec écran couleur et joystick

JEU D'ACTION

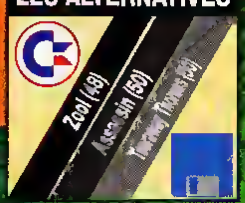
Team 17

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	14

INTERET

90%

LES ALTERNATIVES



L'AVIS DE MICHEL

Bon, que voulez-vous que je vous dise. Les types de Team 17 ne font que confirmer leur rang de grand éditeur de jeux devant l'Eternel avec ce superbe soft. Je m'étois déjà bien éclaté avec Zool et retrouver un jeu du même genre encore mieux fait ne fait que confirmer ce que je pensais. Les micros ne sont pas mort et ils n'ont pas encore dit leur dernier mot en matière d'arcade. Quand je pense au prochains jeux de Team 17 je bave d'avance. Un petit reproche tout de même, le jeu est un chouïlat trop facile pour les joueurs confirmés. Pour les autres, la difficulté progressive de Superfrog les comblera.

L'AVIS DE DIDIER

Peu impressionnant pendant les premières secondes (décors un peu sobres), Superfrog révèle très rapidement au joueur toutes ses qualités. La jouabilité est excellente, votre super-grenouille en fait bondissant dans tous les sens mais répondant constamment aux sollicitations de votre joystick. La diversité des ennemis et des pièges est vraiment bienvenue et on ne se lasse pas facilement du jeu, même si, comme le dit Michel, le jeu est un peu facile. Original et très bien réalisé, voici un nouveau hit pour l'Amiga !

STRIKE COMMANDER

Graphiques sur PC. Les écrans peuvent varier.

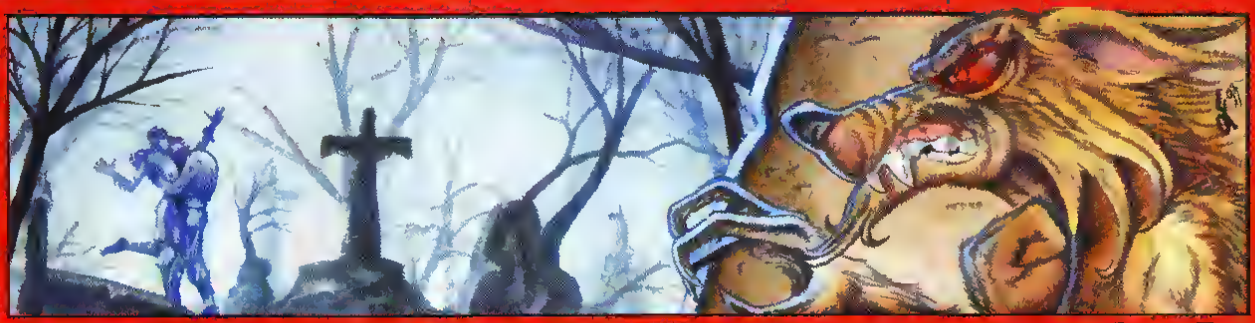
Strike Commander est de retour, et ça va barder! Chris Roberts, inventeur/créateur de ce simulateur de vol, a poussé les barrières du réalisme à un niveau tel que l'on se croirait au cinéma... Strike Commander est la dernière étape dans l'évolution du cinéma interactif.

Dans ce scénario fascinant de combat pour la domination mondiale, vous êtes commandant des Stern's Wildcats, une esquadrille de mercenaires de choc représentant la justice et la vérité dans un monde de perdition domine par la corruption et le mensonge. Eprouvez des sensations de combat aérien comme jamais auparavant. Le système "Real space" révolutionnaire de Chris Roberts vous permet de découvrir en détail le terrain que vous survolez. Strike Commander est le simulateur de vol actuellement le plus sophistiqué sur PC. Alors, qu'attendez-vous pour attaquer?

Strike Commander est une marque déposée de ORIGIN Systems, Inc. We create worlds est une marque déposée de ORIGIN Systems Inc. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. Copyright © 1992 ORIGIN Systems, Inc.

Distribué en Europe par Electronic Arts
Représentant: Exasoft, 12 rue du Château d'Eau,
69410 Champagne au Mont d'Or Tél 72 17 07 83

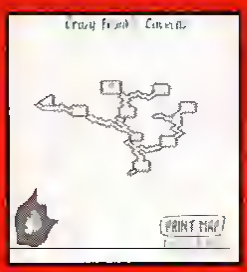
ORIGIN
We create worlds.



VEIL OF DARKNESS

Live and let d'aïl

Développé par Horizon Software pour SSI, voici le deuxième produit du type jeu de rôle, entièrement traduit en français par PPS.



Lorsque vous serez dans des caves ou des catacombes, vous aurez accès à une carte qui se dessine au fur et à mesure de vos déplacements. Vous pourrez la faire imprimer si cela vous tente.

? KEZAKO

Ail : plante potagère dont le bulbe, ou "gousse", à odeur forte, est utilisé comme condiment. A éviter absolument avant un rendez-vous !

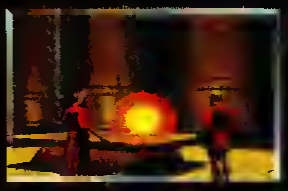
Vampire : créature légendaire qui se nourrit du sang des êtres humains. Pouvant se transformer en chauve-souris, en rat, en loup ou en fumée, ils redoutent la lumière du soleil, les crucifix, l'ail, l'eau bénite.

Varicocèle : dilatation vanqueuse de veines du cordon spermatique et du scrotum. L'horreur pour les vampires !

La vie devient dure pour les vampires ! Il devient impossible de terroriser en paix un pays, sans qu'une société du nom de SSI n'envoie un aventurier pour vous tuer. Ils en font même un jeu, Veil Of Darkness. Vous vous rendez compte, moi, un vampire de bonne famille, ridiculisé par un nabot petit homme ! J'en ai le cercueil tout retourné.
Bon, d'accord, je n'aurais pas du faire exploser son avion en vol, mais cela m'amuse tellement de jouer des tours pendables. De toutes façons, je domine toute la population de cette vallée perdue depuis deux cents ans. Personne ne voudra l'aider de peur des représailles ! Pendant qu'il se démène pour arriver jusqu'à moi, je vais jouer à Veil Of Darkness pour voir comment il pourrait me contrer.
D'après ce que je vois, une prophétie guide ce stupide aventurier et il en possède une copie sur un ancien palimpseste. Au fur et à mesure qu'il résoud les énigmes posées par ma vallée, les lignes s'effacent sur le parchemin divinatoire. Ainsi, il peut juger l'avance de sa progression et ce qu'il lui reste à faire. Quoi ! Des gens de la vallée l'aident dans ce quête ! Ils osent discuter avec cet étranger. Bah ! Ce rigolo ne saura jamais quelles bonnes questions poser et surtout à qui. Il ne sait pas encore rendu compte que les dialogues sont très importants et que certains mots clefs sont nécessaires pour avoir accès aux informations les plus importantes. En effet lors d'une discussion, des mots soulignés apparaissent. Les indigènes ne répondent qu'à propos de ces mots mais certaines personnes ne donneront des indices que si d'autres expressions leur sont soumises.
Certains de mes vassaux lui diront à qui poser des questions, mais il devra aussi trouver des indices dans des livres ou en réfléchissant aux questions intelligentes à poser. Je n'ai pas peur de lui car il devra traverser des lieux effroyables avant d'arriver à moi. Entre les catacombes, les marais, la terrible forêt noire, le cimetière, le labyrinthe plus toutes les créatures que j'ai lachées contre lui, il doit périr ! Il ne pourra pas supporter l'ambiance sonore démoniaque qui l'entoure. Tous les lieux importants ont une musique différente et à chaque fois c'est à faire dresser les cheveux sur la tête (même pour les chauves).
Le graphisme est en 3D isométrique et en VGA. L'écran est partagé en deux zones en proportion deux tiers un tier. Sur la partie supérieure vous avez les lieux et votre personnage, la partie inférieure représente la fiche de votre personnage.
Vous pouvez faire coulisser cette partie de manière à l'amener en format plein écran. Sur cet écran, vous disposez de toutes les informations concernant votre aventurier. Vous avez ses affaires, les maladies dont il pourrait être victime, ce qu'il transporte et ses points de vie. Le pire de l'histoire, c'est que SSI s'est débrouillés pour fournir de l'aide à cet infâme zigoto. Il peut choisir entre trois degrés de difficulté de combat (du rang rambo à la méthode je te mets une claque je t'enrhume), imprimer les plans des souterrains (des fois qu'il se perde) et ranger dans un fichier tous les dialogues qu'il a eu avec les personnages afin de combler ses trous de mémoires. Mais assez parlé de ce personnage insignifiant, passez un soir au chateau, nous pourrons parler de moi autour d'un bon repas !

Ultima VII

PART TWO



SERPENT ISLE

SERPENT ISLE PHYSIQUE :

- Un scénario original qui se situe dans la suite de l'aventure Ultima VII.
- Une région totalement inédite à explorer avec de nouveaux combats ! Il vous faudra notamment traverser des glaces et la neige.
- Un système de manipulation vous permet de sélectionner vos vêtements, votre armure et vos armes à partir d'une vue de dos et ce sur toute la longueur.
- Vous rencontrez un grand choix de tous les personnages que vous rencontrerez, et ceci en graphismes VGA/MCGA avec 256 couleurs.
- Vous avez aussi accès à des effets sonores améliorés et une bande musicale pleine d'émotion (avec cartes sonores assistées).
- Prévu pour 386SX, 386, 486 ou système compatible à 16 MHz avec disque dur, 2 mega RAM, VGA/MCGA avec 256 couleurs et MS-DOS version 3.3 ou supérieure.

ORIGIN

We create worlds.

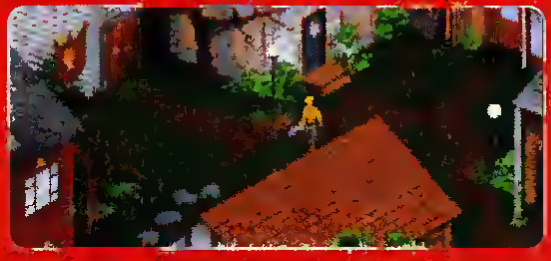
Copyright © 1992 ORIGIN Systems, Inc. Ultima VII and Origin are registered trademarks of ORIGIN Systems, Inc. Serpent Isle and We create worlds are trademarks of ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts.

Distribué et Publié par Electronic Arts, Boulevard Basalt, 13 rue de Chilvert-Bâtiment 3 - Chaussée du Pavé - TEL 73.17.7.60

1. Le
oine du
anastere possede de nombreux secrets Il
purra meme ressusciter des gens si vous lui
urnissez une excellente raison.

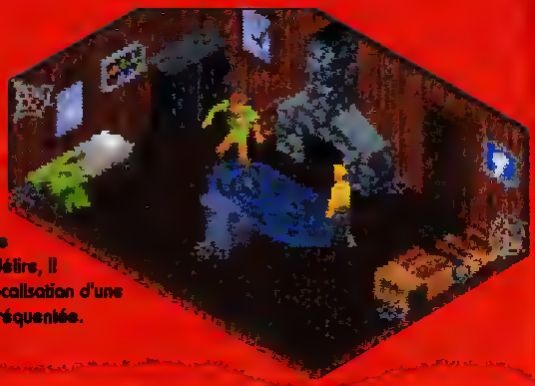
2 Parmi les adversaires que vous aurez à affronter, le loup-garou est certainement le plus terrible. Il est presque invulnérable, à vous de trouver le bon moyen !

3. N'oubliez pas que la magie est une réalité dans cette vallée. Grâce aux arts mystiques il est possible de réaliser des choses folles, y compris de faire retrouver son apparence à un homme.

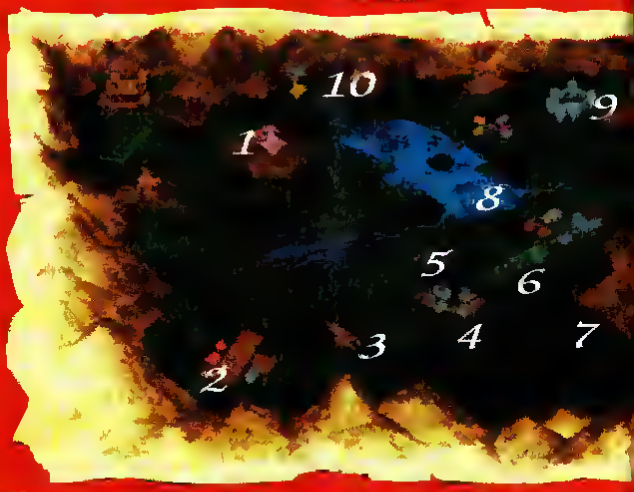


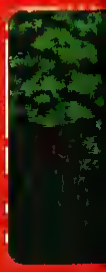
4 Le village est une vraie mine de renseignements, mais certains ne vous seront donnés que lorsque vous aurez déjà prouvé votre valeur. N'oubliez pas d'y retourner régulièrement.

5. Quoi de plus naturel qu'un pendu qui vous parle ? Surtout si celui-ci possède une clef qu'il ne vous remettra que lorsque vous aurez réhabilité sa mémoire.

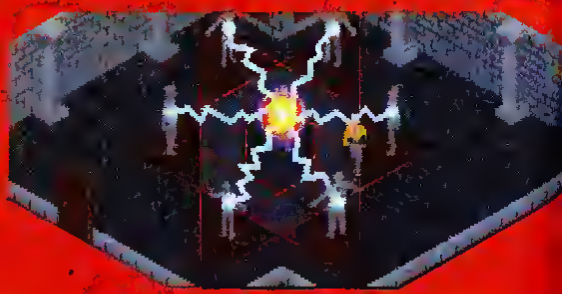


10. Une initiation aux pratiques voudou vous sera utile pour faire parler ce fou. Malgrès son délire, il vous donnera la localisation d'une caverne très mal fréquentée.

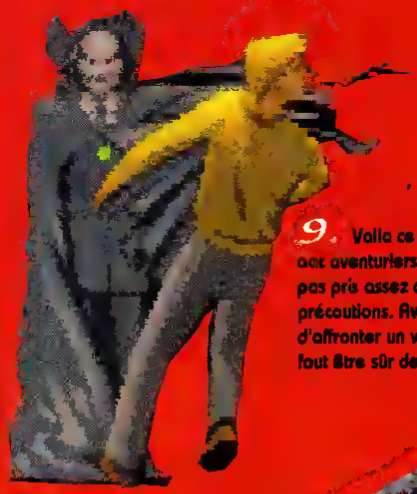




6. Il arrive de faire de mauvaise rencontre dans les cimetières. Ne vous effrayez pas si vous voyez apparaître de sombres spectres, parfois ils sont très musicalogues.

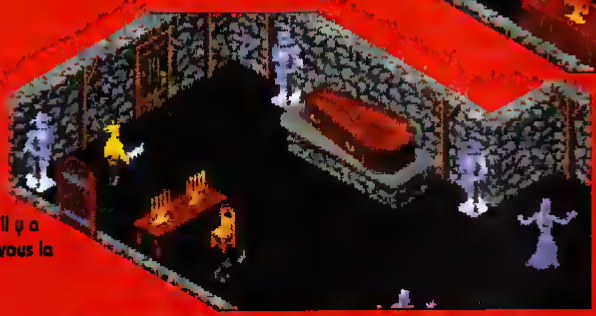


6 En récompense de vos actions, sept âmes damnées vous ouvriront un passage. Leurs demandes peuvent paraître folles mais vous arriverez à contenter les sept. L'objet auquel ils vous permettent d'arriver est vital pour votre quête.



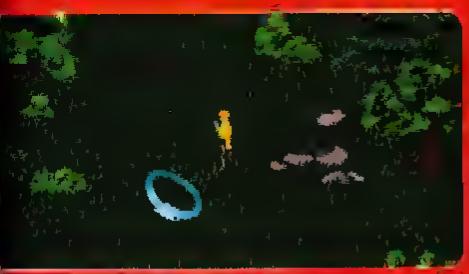
9. Voilà ce qui arrive aux aventuriers qui n'ont pas pris assez de précautions. Avant d'affronter un vampire, il faut être sûr de ses armes.

9. La pièce dans laquelle vous pénétrez est le boudoir favori du vampire. Ne dérangez pas son repos si vous ne pouvez pas détourner son regard.



9. Le cercueil est la source de repos d'un vampire. Si vous le privez de sommeil, il deviendra très faible et vulnérable. Rappelez-vous le début de votre aventure et vous aurez une partie de la solution. Derrière la grille, il y a une superbe jeune fille qui attend que vous la délivriez. De quoi vous motiver, non ?

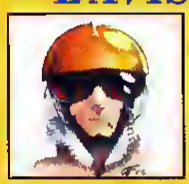
7. La forêt noire est un lieu maudit mais qui vous fournira de nombreux objets utiles. Surtout ne rentrez pas dans cet endroit si vous n'avez pas de torche.



8. Grâce à une corne enchantée, vous pouvez rappeler des morts le vieux batelier. Bien malgré lui, il vous emmènera sur l'île au centre du lac. Seul un bâton travaillé par le gitan vous permettra de passer.

TECHNIQUE :
Pour jouer à Veil Of Darkness, vous n'avez pas besoin d'une configuration spéciale. Mais il est préférable d'avoir un 386 au minimum.

L'AVIS DE YANN



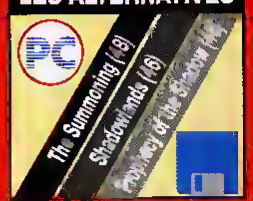
Veil Of Darkness est un excellent jeu d'aventure. L'ambiance est formidable et la musique y participe beaucoup. Du fait de la prophétie qui vous guide, vous n'êtes jamais coincé et si vous rencontrez une difficulté, vous pouvez passer à l'étape suivante. Même si l'histoire est un peu trouble au début, vous découvrirez très rapidement toutes les relations qui lient les faits entre eux et vous découvrirez un scénario passionnant.. Franchement je ne vois aucun défaut à ce jeu si ce n'est le fait qu'il est un peu court, en effet il ne faudra que quelques jours à un joueur émérite pour en venir à bout.

L'AVIS DE DIDIER

Après le très réussi The Summoning, j'en ne voir été très agréablement surpris par ce deuxième jeu d'Electronic Arts. Avec un scénario sympathique, dans une ambiance et sur un type de jeu franchement différent, Veil Of Darkness est une véritable surprise. Les graphismes sont en effet superbes et font beaucoup, avec l'ambiance sonore, à l'atmosphère oppressante qui ne laisse pas à entendre le joueur. La traduction est elle aussi heureuse, car vous devrez vous mettre à lire ! L'interface de jeu est elle aussi soignée. Avec la souris, simple d'utilisation, puissante et pratique... Un produit intéressant et original !

JEU D'AVENTURE	
S . S . I .	
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	13
INTERET	
85%	

LES ALTERNATIVES



COMANCHE Mission Disk 1

Pour ceux qui étaient restés sur leur faim avec Comanche Maximum Overkill, Novalogic distribué par Ubisoft propose Mission Disk 1, la suite tant attendue de ce formidable simulateur de combat d'hélicoptère. Pour les malheureux qui n'avaient pas joués à comanche, je rappel qu'il s'agit de piloter pendant des missions de tout types une merveille technologique appelée RAH-66 Comanche. Cet hélicoptère est le plus dangereux (pour l'ennemi) qui est jamais été créé.

Dans mission disk 1, vous avez à disposition 30 nouvelles missions réparties en 3 campagnes. Chaque campagne représente un niveau de difficulté différent. L'opération "overload" possède les missions les plus faciles. Dans celles-ci, votre Comanche a nettement l'avantage au niveau armement ce qui vous permettra soit de vous refamiliariser avec l'appareil, soit tout simplement de vous détendre avant de passer aux choses sérieuses. Overlord vous emmenera à travers le monde entier y compris en antarctique où vous devrez contrer un terrible système furtif. L'opération "restore peace" vous fera affronter des opposants militaires de petite envergure tels que des seigneurs de la drogue, des anarchistes et même des terroristes qui possèdent de Comanches. L'opération "clean sweep" est la plus redoutable des campagnes, si vous n'êtes pas un pilote de génie, vous ne survivrez pas. Maintenant plus question de vous lancer à l'aveuglette dans l'action. Si vous voulez parvenir à la fin des missions, il va vous falloir établir des stratégies de combat et prendre des risques calculés. Une petite erreur d'appréciation au début peut faire échouer une opération. ■

Technique: Mission Disk 1 nécessite d'avoir déjà Comanche, et tourne sur 386 minimum.

SIMULATION

Novalogic

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	13

INTERET

81%

LES ALTERNATIVES

PC

Comanche (50)

Gunship 2000 (83)

Thunderhawk

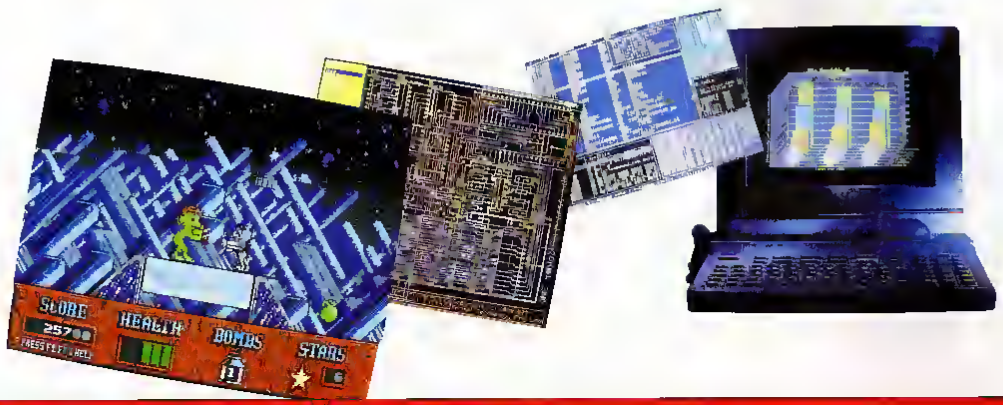
L'AVIS DE YANN

En voilà une bonne extension ! De nouveaux ennemis tels que le MI-24 Hind (fameux hélicoptère soviétique), le lance-missiles SCUD (horriblement célèbre) et un transport de troupes très performant (le BRDM-3), de superbes terrains de toutes sortes beaucoup plus travaillés (apparition de la végétation), la possibilité de voler en groupe de combat avec d'autres Comanches. L'obligation de concevoir de nouvelles techniques de combat afin de survivre plus de trois secondes. Tel est la recette de mission disk 1. Un plat très réussi que sauront apprécier les connaisseurs.

3615 SM1

NOUVEAU PROTOCOLE

Téléchargez 50% moins cher.



LA SELECTION DES MEILLEURS LOGICIELS :

DES UTILITAIRES
- Teledisk : pour copier des disquettes protégées.
- Bgfmt : formatez en tâche de fond.
- Killdir : Destruction simplifiée des répertoires
- Hv201 : gagnez encore 96 Ko de Ram !
- Grlist : le fameux LIST en mode graphique.

DES OUTILS GRAPHIQUES
- Grapfwk6D : conversion de tous formats d'images.
- Vgacad : DAO & traitement de l'image VGA.
- Bmpsnap : capture d'écran.
- Vincent 14 : dessin vectoriel.

DES JEUX
- Aquanoid : super casse briques.
- Fgodom40 : jeu d'arcade.
- Kblaster : bataille dans l'espace.
- Brix : jeu de réflexion VGA.

GESTION & BUREAU
- Virgule5 : traitement de texte.
- CAP92 : tenez la compta de votre Asso.
- Mem.Comp : gérez votre budget.
- Windfield : gestion de données.

DIVERS (SOUS WINDOWS)
- Stellar : combat intergalactique
- Winfight : western sous Windows 3.1.
- Incondraw : fabriquez vos icônes.
- Winexit : sortie rapide de Windows.

MUSIQUE
- Modpy 112 : sons S/Blaster sur le HP du PC.
- Musician : Editeur de musique Sound Blaster.

Avec votre ordinateur et votre minitel (ou un modem compatible minitel), venez télécharger sur **36 15 SM1** plus de 2000 logiciels sans virus et réactualisés chaque jour.

Faites votre choix sur **36 15 SM1**, lancez 6ktel ou Quicktel sur votre micro puis recevez, à près de 6000 octets par minute, le programme sélectionné. Vous pouvez alors l'utiliser et le garder chez vous. Si c'est un shareware et qu'il vous plaît, n'oubliez pas l'auteur...

Unique*! Sur **36 15 SM1**, rubrique "Je Veux", nous vous offrons notre assistance pour trouver le logiciel qui manque à votre logithèque.
Alors, sans plus tarder, venez découvrir la richesse de notre collection de softs sur **36 15 SM1**.

*Uniquement pour PC

BON DE COMMANDE

A retourner dès aujourd'hui à :
SM1 - 14, rue Dussoubs - 75002 Paris.

Je désire recevoir **gratuitement** le protocole de téléchargement SM1 (6ktel et Quicktel)

☐ Kit gratuit sans câble ☐ Kit (gratuit) + câble : 100 francs

Mon micro est un :

☐ PC 3½ ☐ PC 5¼ ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Mac

Pour le PC et Atari ST, spécifiez le nombre de broches de votre sortie série :

☐ Câble 9 broches ☐ Câble 25 broches

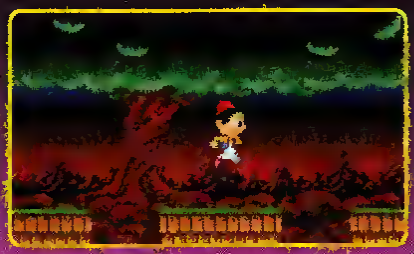
Merci de joindre votre règlement par chèque bancaire ou postal.

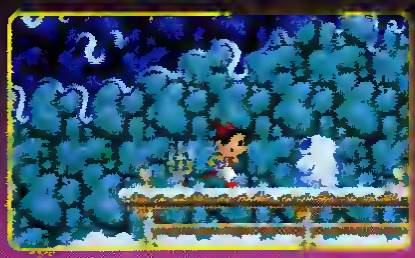
Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____

EFG NOP LO 974





Arabian Nights
Sinbad chez Razade

En attendant l'arrivée cette année de Prince Of Persia 2, Krisalis vous propose de sauver également une princesse emprisonnée par un méchant vizir !

? KEZAKO

Vizir : à ne pas confondre avec la lessive que l'on verse dans une petite boule qui bousille tout et rend votre lave-linge, auparavant silencieux, aussi bruyant qu'une bonne vieille 2CV.

Shérazade : terme couramment employé par Olivier pour décrire un lieu où les boissons alcoolisées coulent à profusion.

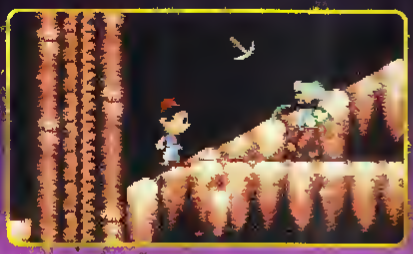
Sinbad : personnage mystique et légendaire, héros des mille et une nuits, qui effectua sept voyages fantastiques dans des régions orientales et imaginaires !

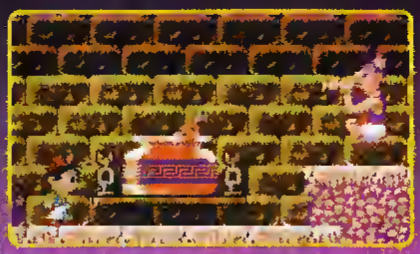
Ce jeu d'arcade vous propose, à travers dix niveaux différents, d'incarner le rôle du pauvre Sinbad Jr à la poursuite de sa pauvre dulcinée et le moins que l'on puisse dire, c'est que ce n'est pas son jour.

Lorsque l'histoire commence, Sinbad Jr ressemble à tout sauf au fameux marin que tout le monde connait. En effet, il est employé en tant qu'apprenti jardinier dans le parc du palais du Calife. Bien que d'habitude assidu au travail, Sinbad Jr est aujourd'hui captivé par une vision enchanteresse : la fille du Calife, douce, sensuelle, pulpeuse, affriolante, excitante, ... (remplacez les points par ce qui vous semble le plus approprié) Laïla, en train de buller sur son balcon surplombant les jardins. Seulement voilà . Selon la loi de l'emmer... maximum, c'est le moment que choisi le chef des jardins pour faire son inspection, et c'est a coups de pieds dans les fesses que vous retournez au boulot. Pendant ce temps, a quelques distances de la, un malodorant et pustuleux Vizir a la Iznogoud ne reve que d'une chose : se marier à la douce Laïla afin d'obtenir d'elle des faveurs que la décence ne me permet (malheureusement) pas de dévoiler ici, et d'autre part, être en position favorable pour hériter du royaume si, par malheur, un "accident" entrainait le Calife dans une mort aussi dramatique que regrettable. Afin de concrétiser

ses objectifs, et n'ayant pas le courage de lui adresser la parole, le Vizir décide d'invoquer un démon allé du plus profond des enfers afin de kidnapper la pauvre princesse (encore un qui a tout compris aux gonzesses, tendresse quand tu nous tiens !)

Quelques temps plus tard, la créature est en vue du palais et se précipite sur la belle héritière. Les cris de la pauvre Laïla aux prises avec la créature infernale firent se retourner le valeureux Sinbad Jr, alors en train de régler leurs comptes à de séditieux coléoptères occupés à dévorer les jardins du Calife. N'écoutant que son courage, notre héros se précipite au secours de sa belle, mais il lui faut escalader la haute tour. Après moult efforts, il parvient enfin à atteindre le balcon, mais malheureusement trop tard. En effet, le démon vient juste de s'envoler emportant avec lui la pauvre Laïla. Comble de désespoir, les gardes attirés par les bruits de lutte pénètrent avec fracas dans la chambre de la princesse. Mettez vous à leur place. Vous entrez dans la chambre de votre princesse après avoir entendu ses cris, vous êtes sûrs de ne pas l'avoir vu passer, et vous découvrez une





chambre devastée dans laquelle vous trouvez un homme épuisé et nulle trace de la douce Laila Vous fenez quoi vous ? Hé ben voilà... Eux aussi ils décident donc d'arreter le pauvre Sinbad Jr et le jettent en prison pour kidnapping et sorcellerie C'est à ce moment assez penible de la vie de notre héros que vous intervenez Il va falloir dans un premier temps vous échapper des geoles du Calife, puis retrouver la princesse et la liberer Du gâteau, non ?

Si après ça vous n'obtenez pas sa main, il ne vous reste plus qu'à jouer au Loto. En ce qui concerne le jeu lui-même, et plus particulièrement sa réalisation, Arabian Nights, possède un scrollings différentiel sur deux plans et des graphismes du plus pur style arcade, c'est à dire BD rigolote Bien entendu, vous pouvez diriger le personnage au joystick, aussi bien qu'au clavier. A noter que le personnage ne repondra pas de la même façon selon la surface sur laquelle il se trouve Par exemple si vous vous trouvez sur un tableau dont les sols sont un tant soit peu glacés, c'est carrément "Holliday On Ice".

Le nombre de niveaux que vous devrez traverser est tout a fait honorable puisque s'elevant à dix. Bien entendu, chacun d'eux est doté de décors particuliers Les voici dans l'ordre . le niveau des prisons, duquel vous devrez vous enfuir, la forêt, la ballade en tapis volant, les montagnes rocheuses, le navire, le niveau sous l'eau, le volcan, la mine de diamants, la seconde ballade en tapis volant et pour finir le château noir, repaire de l'immonde Vizir

Au fur et a mesure que vous progresserez dans le jeu vous trouverez différents objets allant de l'epée aux chaussures à crampons (au total près de 40 types d'objets différents) qui vous permettront de finir le niveau plus facilement, de regagner de l'énergie et bien d'autres choses encore Un inventaire pouvant contenir jusqu'à 28 objets différents est à votre disposition vous permettant ainsi de mettre de côté les objets que vous ne souhaitez plus utiliser pour le moment Lorsque vous arriverez en fin de niveau, vous passerez alors par une douane dans laquelle un douanier fera le calcul de vos bonus et verifiera d'autre part que vous n'emmenez pas dans le niveau suivant des objets interdits. De temps à autre, une petite ampoule apparaitra. Celle-ci symbolise une idée qui vous vient, et permet de connaître les observations et reflexions de Sinbad Jr. Si vous stoppez, et que vous appuyez sur la barre d'espace un petit speach vous expliquera ce que vous devez savoir. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, les passages secrets et autres "bonus stages" sont légions

De plus, il n'est pas rare que vous vous retrouviez face à differentes petites quêtes afin de parvenir à boucler un niveau. Par exemple, il vous faudra trouver une clef afin de gagner de l'or pour acheter un serpent qui vous servira lui même a libérer un prisonnier qui vous donnera des informations qui vous permettront de vous échapper. . Simple, non ?!

Enfin il est à noter que l'interaction est poussée assez loin pour un jeu d'arcade. En effet, vous pourrez (et même devrez) discuter avec de nombreux personnages que vous rencontrerez en chemin Vous avez souvent vu ça dans un jeu d'arcade vous ? Deux choses en ce qui concerne les graphismes. Premièrement, les decors sont tres varies et tres nombreux. Par contre, en ce qui concerne les sprites, ils sont pas bien gros. Question animations, le jeu est très rapide Idem en ce qui concerne le scrolling. Pour les musiques, ce ne sont pas moins de huit morceaux differents qui vous sont proposes, reprenant des thèmes de style arabe, legèrement revus et corriges de facon plus rythmée. Le jeu comporte différents niveaux de difficulté, ainsi qu'un système de mots de passe pour recommencer le jeu au dernier niveau atteint

Disponible mi-avril (Dixit Knsalis) sur tous les Amiga (y compris le 1200) ce jeu est prévu mi-juin sur PC.

C'est un plaisir de sauver les princesses dans ces conditions...

TECHNIQUE . fonctionne sur Amiga 500, 600, 1200, 2000, avec un joystick et un écran couleur.

L'AVIS D'OLIVIER

Honnêtement, je suis loin d'être un fou furieux du jeu d'orcade. Pourtnnt je dois bien reconnattre que j'ai pris un certain plaisir à manœuvrer ce pauvre Sinbad Jr dans cette aventure. L'idée de méler certains éléments du jeu de rôle tels que gros inventaire, discussions et petites énigmes à un jeu d'arcade pur et dur m'a séduite. Certains niveaux sont curréments supers, tel celui dans lequel vous effectuerez une course en wagonnet dans les mines (Indy, le retour de la revanche !). Bref, un jeu bien réalisé doté d'une ambiance excellente, d'innovations bien trouvées et d'une réalisation très correcte (vous n'avez pas fini de chantonner le thème principal comme un fou). C'est un vrai plaisir de sauver les princesses dans ces conditions. Pour moi, le seul point noir concernait la petite taille du personnage. Mais après avoir vu Didier passer devant moi lorsque je tapais ce texte, je me dis qu'après tout, même si Sinbad est petit, Didier est encore un sérieux concurent pour entrer au livre Guiness des records...

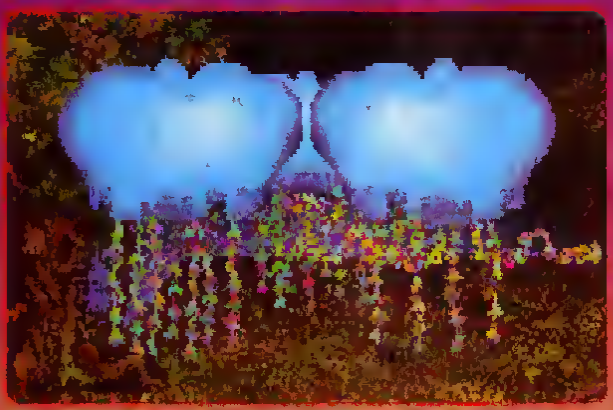
JEU D'ARCADE

Krisalis

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	15
INTERET	82%

LES ALTERNATIVES

BC Kid (60)
Doodle Bug (4e)
Fire'n Ice (44)



WIZARDRY 7
Crusaders of the Dark Savant

Enfin distribuée en France, cette septième partie du légendaire Wizardry vous plonge dans un monde étrange, sur une planète lointaine, où magie et technologie cohabitent tant bien que mal. La version française ne sortira que cet été...

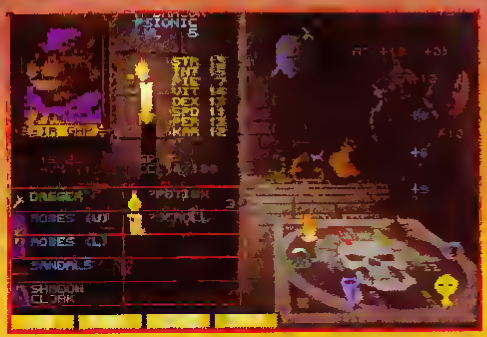
Vous voici à nouveau désigné comme champion du Bien, dans une lutte acharnée contre les sbires du Dark Savant, un être mystérieux doté de pouvoirs surnaturels. Plongé en plein territoire inconnu, à la recherche d'une arme qui ne doit à aucun prix tomber entre les mains du Dark Savant, vous voici livré à vous même. Vous devrez donc dans un premier temps, soit reprendre vos heros du Bane To The Cosmic Forge (Wizardry 6), soit creer six nouveaux aventuriers. Une dizaine de races, une quinzaine de professions plus huit caractéristiques majeures (force, intelligence, rapidité ...) et un bonne trentaine plus spécifiques, permettent d'offrir au joueur une bonne panoplie de possibilités.

Tout commence pour vous dans la cite de New City, une ville dans laquelle semble s'être installee la pire racaille de la planète. Vous devrez donc dans un premier temps nettoyer un peu la ville, liberer un prisonnier d'une autre peuplade et discuter avec le prêtre local, détenteur d'informations, de soins et donc indispensable à votre

aventure ! Ensuite, vous devrez synthetiser les renseignements obtenus pour savoir où vous diriger ! N'essayez pas tout de suite de partir loin, vous risquez de faire des rencontres qui vous seront fatales a tous les coups.
Il faudra apprendre à progresser petit à petit, gagnant expérience, points de vie et nouveaux sorts.

Tout le jeu est régi par la souris, divers icones et quelques menus apparaissant dans des boutons permettant de tout faire
Une fenêtre de jeu retranscrit en 3D ce que vos aventuriers voient Murs, arbres, plaines et rencontres y apparaîtront ! Les monstres sont animés, et lorsqu'il y en a beaucoup, leur description et leur nombre apparaît en dessous de la fenêtre graphique. Ceci vous permettra durant les combats de choisir vos cibles !
Durant un affrontement, vous devez définir les actes de chacun de vos aventuriers. Vous pouvez attaquer (plusieurs types de coups pour certaines armes), eviter un coup, le parer, lancer un sortilège, utiliser un objet ..
Les rencontres, si elles sont pour la plupart hostiles, peuvent parfois se révéler amicales. Vous pourrez alors dialoguer avec certains personnages, soit grâce à une serie de menus (marchander, acheter, vendre, donner, ..), soit via des mots que vous devrez taper au clavier. Ceci permet de donner au scénario un peu plus de profondeur, même s'il reste complètement linéaire.
Certains événements se déclencheront en effet uniquement si vous passez à certains endroits Ainsi, certaines descriptions viendront interrompre l'aventure a chaque fois que vous passerez quelque part.

Vous trouverez bien sûr de nombreux objets, dont certains se révéleront magiques et d'autres maudits Un conseil, n'essayez pas des objets sans les avoir identifies. Il faudra aussi developper chez chacun de vos personnages certaines compétences, comme la natation ou le maniement des armes, ces dernieres étant vraiment indispensables Il vous faudra donc passer assez



souvent sur les menus d'inventaire, par vous équiper, boire une potion, échanger des objets ..
La magie est un des éléments essentiels de Wizardry 7, et sans lanceur de sorts, vous n'irez pas très loin Chaque type de jeteur de sorts pourra se spécialiser dans une des six magies accessibles . Feu, Air, Terre, Eau, Esprit, Divin Pour chacune, ce seront environt 40 sortilèges, chacun pouvant être lancé à un degre de puissance échelonne de 1 à 7 !
Les ennemis rencontrés seront plus ou moins résistants à certains élements (feu, froid...), mais vous le découvrirez, malheureusement pour vous, assez vite !

La variété des monstres est impressionante. En effet, pour chaque type de créature, il existe en outre toute une déclinaison de races ou de castes, qui fait qu'il ne faut absolument pas se fier aux apparences. De bêtes corbeaux peuvent en fait se révéler être des créatures démoniaques surpuissantes.

Technique : 286 à 16 Mhz au minimum, ecran EGA ou VGA couleur, souris fortement conseillé, Dos 3,0 ou mieux, 5Mo sur le dique dur, supporte toutes les cartes sons.

L'AVIS DE DIDIER

S'il est vrai que les graphismes sont assez jolis, le jeu pêche hélas par son manque d'originolité, avec un scénario quasiment inéxistant et une succession désespérante de monstres / trésors / monstres / trésors... Ajoutez à cela une ambiance sonore agréable pendant les premières heures, mais qui devient crispante au final, et vous obtenez un jeu pas vraiment prenant ! Donmage car l'interface est agréable et puissante et quelques options rendent Wizardry 7 très jouable.

JEU D'AVENTURE

Sir Tech

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	11
DUREE DE VIE	18
INTERET	

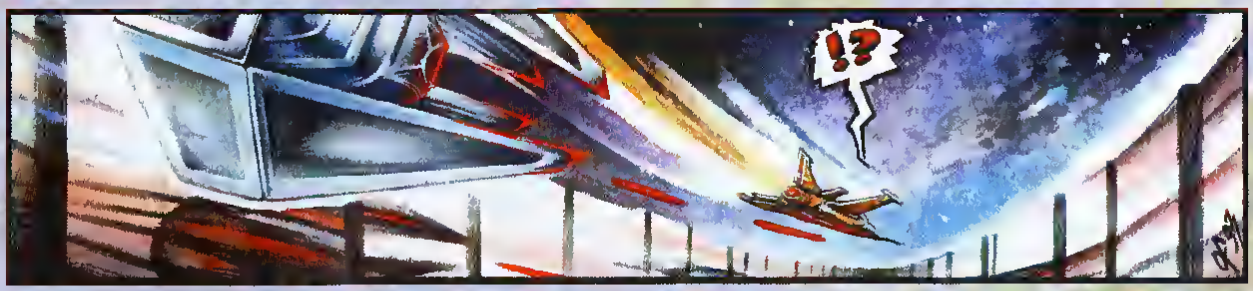
77%

LES ALTERNATIVES

PC

Eye of The Beholder 2 (V3)

Black Crypt (V3)



STRIKE COMMANDER
Apocalypse Now !!!

Gen d'Or

Chris Roberts n'hésite pas à comparer l'édition de Strike Commander au tournage d'Apocalypse Now. Deux ans de galères...

Vous pouvez regarder de tous les côtés dans le cockpit. Ici, vous allez vous ejecter.

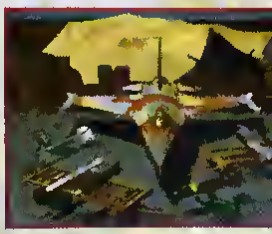
Votre avion est sur le point d'exploser, comme le montre le flash qui se reflète sur votre casque.

C'est bon ! Arrêtez tout ! Vous pouvez désormais passer votre temps à faire autre chose que de traîner vos basques chez votre revendeur vidéo favori en poussant des complaintes sans fin du style : "Mais enfin, quand est-ce qu'il sort ? ou encore "C'est long hein ! Vous trouvez ça normal vous ?" Inutiles aussi les heures de lecture et de relecture trop vite achevées des articles, previews et autres reportages sur le jeu de l'année (Et encore... Ça fait bien plus d'une année qu'on l'attend.), car le voilà enfin dans toute sa grandeur...

Voici STRIKE COMMANDER !!!!!!!!!!!!

Hé, hé... Là je m'esclaffe, parce que je suis sûr qu'il y en a bien un ou deux qui reviennent probablement d'un voyage en Tasmanie et qui ne savent pas de quoi on parle. Alors pour ceux-là, j'expliquerai sommairement en guise d'introduction que Strike Commander (Strike tout court quand on veut faire un minimum branché) est LE simulateur de l'année. Basé sur l'expérience acquise lors des développements des Wing Commander, Strike Commander utilise une techniqus révolutionnaire basée sur du map- ing de Bitmap. En clair cela signifie que vous avez la 3D tradition- nelle, mais au lieu d'a- voir les polygones habi- tuels, vous avez une qualité bien supérieure se rapproc- chant de celle du dessin...

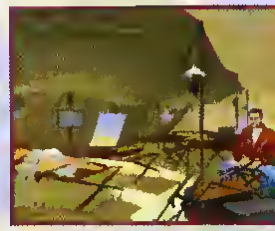
Mais abordons rapidement le contexte "historique" du jeu de Chris Roberts. Dans un futur assez proche, de multiples crises économiques et militaires, principalement dues à des embargos pétroliers, plongent la planète dans une succession de guerres civiles et inter-étatiques. C'est dans cette ambiance pré-apocalyptique que se forment des escadrilles de mercenaires spécialisées dans le combat aérien, et que les gouvernements rémunèrent grassement en échange de leurs services. Vous faites partie d'une de ces escadrilles, l'escadrille des chats sauvages (Wildcats), dirigée par le commandant James R. Stern.



C'est à partir de cet écran que vous sélectionnez les armes à emmener pour votre prochaine mission.

Après avoir fébrilement procédé à l'installation, nous avons pu jeter les premiers coups d'œil français sur ce tout nouveau et pourtant déjà mythique produit d'Origin, c'est à dire désormais d'Electronic Arts. Après une séquence d'intro du plus pur style Origin, c'est à dire à tomber sur les fesses, un menu vous propose différentes possibilités dont les principales sont de commencer la campagne, ou bien de s'entrainer à manier la bête, soit le F-16 Fighting Falcon. L'entraînement est franchement conseillé, ne serait-ce que pour assimiler toutes les possibilités que proposent le simulateur. Ce practice vous donne le choix entre un entraînement sur des cibles au sol ou bien aériennes. Si, par exemple, vous choisissez l'engagement aérien, vous aurez la possibilité de choisir le nombre d'avions qui vous convient et leurs types. Vous pouvez ainsi prendre en chasse un Boeing 747, un Mig 29, un mirage 2000, un tornado, un Hercules C-130, un AWACS, un F-22 (et bien d'autres) ou un savant mixage du tout. Un fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à déterminer l'altitude de vos cibles et l'expérience de leurs pilotes. Après, c'est à vous de jouer.

En ce qui concerne la campagne, elle se situe dans la plus pure lignée des Wing Commander. Après avoir entré votre nom et votre "callsign", vous plongez directement sur les scènes cinématiques de toute beauté qui ont largement contribué à la renommée d'Origin. Votre commandant vous explique le pourquoi et le comment du déplacement de l'escadrille vers une zone chaude de la planète. Après un briefing plus détaillé de la mission que vous allez effectuer, vous arrivez à la classique phase d'armement allant du Sidewinder, extrêmement efficace en combat aérien, au missile Durandal, la terreur des pistes en passant par le très classique, mais non moins efficace bombe de 200 livres. Une fois ceci fait, vous êtes propulsé sur la piste de décollage. Là, on retrouve l'esprit très "action" des jeux d'Origin. Si vous jugez que le décollage c'est non seulement risqué mais en plus lourdingue au bout d'un moment, vous pouvez très bien sauter cette phase délicate. Une fois en l'air, une carte vous permet de localiser les différents points de rendez-vous que vous devrez atteindre au cours de votre mission (zone de patrouille, site de missiles, bases ennemies, colonne blindée, navire de guerre, ville...). Une fois une zone atteinte, vous pouvez foncer sur la suivante. Là encore, les idées de Wing Commander ont été reprises. Pas question d'effectuer un quart d'heure de vol sans que rien ne se passe, la touche "Escape" vous permet d'abréger le voyage d'un point à un autre. De nombreuses options vous autoriseront tout un tas de paramétrages allant du niveau de difficulté (3 différents), à la précision des graphismes, sans oublier les munitions infinies, l'intelligence de l'ennemi, le type de commandes de vol et d'observation et les caractéristiques des instruments du cockpit. Un des effets les plus impressionants avec Strike, se situe au niveau des vues. Si vous avez défini la souris comme tel, vous pourrez la promener et vous verez alors toutes les vues de votre cockpit comme si vous y étiez et non pas sous des angles définis et immuables. Là, la technique découle directement du système d'Ultima Underworld. Les dixaines de missions (près d'une cinquantaine) peuvent être du type patrouille, convoi, destruction d'objectifs au sol (colonne blindée, bâtiment, défenses, reconnaissance...) et le tout se fait dans des décors extrêmement variés (villes, canyon encaissé, montagnes enneigées, océan...). Vous pouvez non seulement faire des missions seule mais également avec des coéquipiers. En ce qui concerne l'animation, il faut disposer d'un 486DX50 pour obtenir une fluidité parfaite lorsque les détails sont mis au maximum. Même un 386DX40 a tendance a un peu ramer si l'image est réglée à son plein potentiel. La jouabilité est excellente. Elle ne s'approche que de très loin de celle des simulateurs compliqués et a plutôt suivi l'exemple de Comanche en ce domaine. A la fin de chaque mission, des scènes cinématiques viendront commenter votre mission ainsi que les développements futurs de la situation actuelle. En fait, chaque mission prend sa place au milieu d'un vaste scénario qui relie toutes les missions entre elles. Une musique vous suivra tout au long de la partie (si vous le désirez) et "collera" à l'action. Cela signifie que



Dans chaque camp, vous pouvez sauvegarder ou charger une partie, mais aussi faire le point sur votre progression.

A chaque fin de mission, vous peignez sur votre avion les trophés obtenus au combat.

Ci-dessus, un exemple de la vue panoramique qui vous permet de regarder tout autour de votre cockpit, lorsque vous recherchez un ennemi.

si vous venez de tirer un missile, l'intensité dramatique sera soulignée par un thème musical différent. De plus certaines voies sont digitalisées au cour de certaines scènes cinématiques et les effets sonores sont également très présents. A noter que Strike est très gourmand en ce qui concerne le disque dur, puisque la version testée ne prenait pas moins de 32Mo, sans compter le futur "Speech Accessories Pack" qui permettra d'avoir des voies digitalisées pendant tout le jeu et qui mangera encore quelques méga supplémentaires. ■

The Young Indiana Jones Chronicles sera diffusé sur TF1 prochainement. Aux Etats-Unis, cela fait moi The Young Indiana Jones Chronicles sera diffusé sur TF1 prochainement. Aux Etats-Unis, cela fait moi The Young Indiana Jones Chronicles sera diffusé sur TF1 prochainement. Aux Etats-Unis, cela fait moi The Young Indiandiffusé sur TF1 prochainement. A-Unis, cela fait moi

TECHNIQUE : il faut au moins un PC 386 SX et 32Mo de disque dur disponible. Les cartes sonores supportées sont de type SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Roland MT-32, Ad-Lib, Pro-Audio Spectrum.

SIMULATION

Origin

GRAPHISME	19
SON	19
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	17

INTERET

98%

LES ALTERNATIVES

PC

Wing Commander

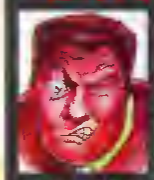
F-15 Strike Eagle III

F-29 Retaliator

L'AVIS DE YANN

Mon Dieu, bonne ! Strike Commander relève l'attente, Origin a réussi à lier une extraordinaire jouabilité et un graphisme de rêve à un scénario très riche entre les quelques cinématiques et autres séquences d'animations. Le plus fort est que tous les ordres sont accessibles par des touches différentes, cette disposition est vraiment très claire et on se retrouve très vite aux commandes de son avion. Mais le vrai choc est l'excellence de Strike Commander, il faut citer un scénario d'enfer, une musique d'exception qui va jusqu'à s'accélérer lorsque vous vez mille un vilain avec un missile et le superbe décors. Mais ce qui m'a vraiment épaté c'est que j'attendais de pied de plus longtemps et compliqué avant de m'y mettre. Strike Commander est plus que digne de rejoindre Comanche en tête de mes simulateurs.

L'AVIS D'OLIVIER



Je vais peut-être vous étonner, mais au premier abord, j'étais un peu déçu par Strike Commander. Et ? Un simulateur un peu perturbant.... Après dix minutes de jeu, j'avais complètement oublié mes réticences. Strike Commander est bien l'événement que l'attendais, il a su allier la technicité et la complexité des simulateurs les plus performants et la jouabilité exemplaire des Wing Commander. Là, pas question de jouer au sport d'hiver ou au pêcheur à la ligne. Un maniement très pratique et c'est un jeu d'enfant. Vive les touches de fonction ! Les missions sont là. La musique, elle, est excellente, les cinématiques sont à couper le souffle. La jouabilité est géniale. Seul Comanche a bien su me faire tourner la tête, mais Strike passe la vitesse supérieure. Plus réaliste et on se lasse plus vite que Comanche qui embarque les missions les plus variées possibles. Strike Commander est vraiment sublime et ne vous déçoit pas s'il est un jeu qui est le roi des simulateurs, le seul "Must" actuel. Les effets de mes réserves qu'il a perdu.

LE MONDE DE STRIKE COMMANDER

En l'an de grâce 2000 après Jésus-christ, les Etats-Unis d'Amérique se retrouvent insolvables et font banqueroute. Les états se désunissent et deviennent des républiques indépendantes. Une montée du terrorisme internationale effrayant les citoyens, le mercenaria revient à la mode et des troupes fort bien entraînées se forment. Grâce à l'appui légal de certains états, les mercenaires deviennent des agents du gouvernement. En 2002, divers trusts se réunissent afin de former des corporations ayant un grand pouvoir à l'échelle mondiale. Celles-ci vont même jusqu'à créer leurs propres armées. En 2003 la Turquie devient la plaque tournante du marché de location des mercenaires. Solution très intelligente puisque le Turquie se retrouve avec sur son territoire un nombre impressionnant de combattants entraînés qui sont près à le défendre pour conserver cette terre d'asil.

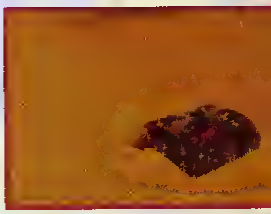
En 2005, les corporations commencent à s'affronter pour la domination totale du monde. Une franche ambiance chaotique s'installe sur le planète et nombre de petits gouvernements décident de taper sur leurs voisins histoire d'aller voir si l'herbe est

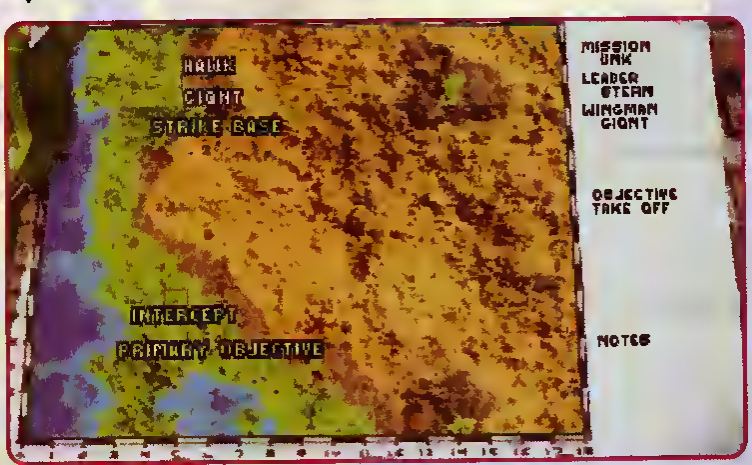
plus verte chez eux. Vous êtes le lieutenant du commandant James Stern, ce qui n'est pas rien en c'est temps perturbés. En effet, l'escadrille de mercenaires "les chats sauvages", dirigée par ce brillant tacticien, est peut être une des seules à avoir de très strictes principes moraux. Naturellement, le groupe est principalement attiré par l'appat du gain mais jamais aux dépens des innocents. Pour faire vos première armes, vous êtes dirigé vers le Somalie ou un groupuscule terroriste essai de renverser le gouvernement en place sans tenir compte des pertes civiles. Votre première mission sera d'escorter un avion de transport qui achemine des surplus de matériel à un groupe d'habitants terrorisés par les agitateurs.

Après avoir réussi, vous devrez éliminez une base terroriste dans le désert, mais attention, le base est bien défendue par des batteries anti-aériennes. Tout irait pour le mieux si vous n'appreniez en revenant que le gouvernement Mauritanien ne veut plus vous payer du fait de le montée au pouvoir d'hommes proches des terroristes. Votre troisième mission consistera à dégager le terrain d'un avion de votre groupe qui part pour récupérer votre argent. Après le réussite de l'opération, "les chats sauvages" sont obligés de se retirer vers une terre d'asile, le Turquie. Votre groupe étant sans travail, vous contactez Mohamed, un turc connu pour ses demandes incessantes en mercenaires. Il propose aux chats sauveges un contrat de trois millions de dollars pour qu'ils fassent diversion pendant que des hommes d'affaires atterrissent près d'une raffinerie. Les armes coûtant très cher et l'entretien de vos appareils étant primordial, les chats sauvages acceptent. Après vous être renfloué et avoir amélioré votre réputation, un général d'Amérique du Sud propose à Stern de louer sa troupe pour attaquer une colonne de blindée et un château situés dans son pays d'origine.

Je ne vous révele pas la suite (qui est pourtant déléctable) car c'est à vous de découvrir la suite. Mais sachez que rien n'est toujours blanc ou noir. ■

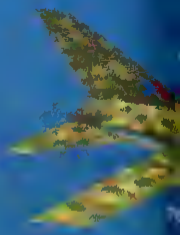
Voici un exemple de largage de bombe. La vue passe automatique en caméra extérieure ...





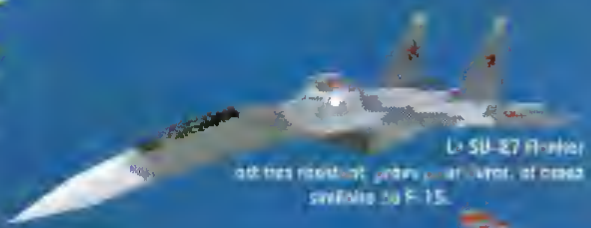
Le E-3 Sentry
"AWACS" est l'œil du dessus, rendant un affrontement, il sert à repérer et localiser tous les objets volants dans les airs.

Le E-13.
Il reste un sacré chasseur dans le monde des missiles. Il sert à repérer des troupes ou du matériel ennemi.



Voici
enfin le vrai, le F-15 Fighting Falcon, engin fantastique qui anéantirait jusqu'au moindre soldat.

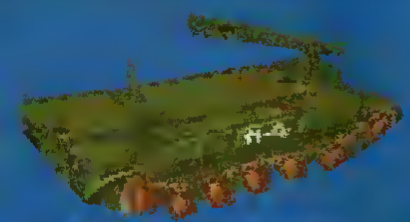
Le MIG-29 Fulcrum est certainement l'adversaire le plus terrible que puisse rencontrer votre F-16.



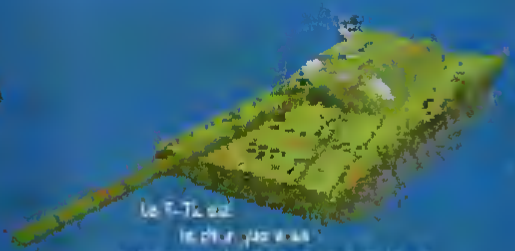
Le SU-27 Flanker
est très rapide et puissant, et assez semblable au F-15.

Le
MiG-31 Foxhound est un chasseur tout à fait original. Son point fort est sa vitesse, qui atteint 3 fois celle du son.

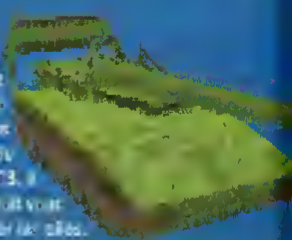
Le YF-23 est un des derniers cris nippons dans les années 90. Il est rapide, très maniable et très dangereux. Les pilotes l'appellent l'oeuvre noire.



Le SAM Launcher sera certainement votre plus terrible adversaire au sol.



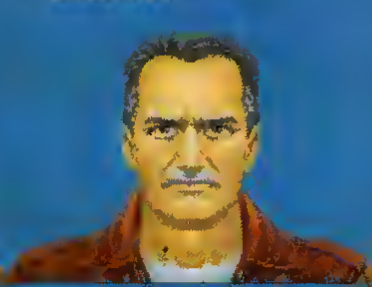
Le F-14 est
le chasseur que vous rencontrerez le plus souvent lors de vos missions navales.



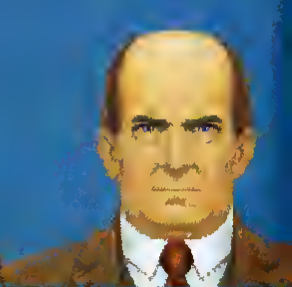
Ne vous fiez pas à l'apparence peu intensive du M-2T3, il pourrait vous arracher les ailes.

Vous vous reconnaissez ? C'est vous, le Heros !

Gwen Forrester,
pseudo Phoenix.



Le commandant James R. Stren
Le chef de l'escadrille.



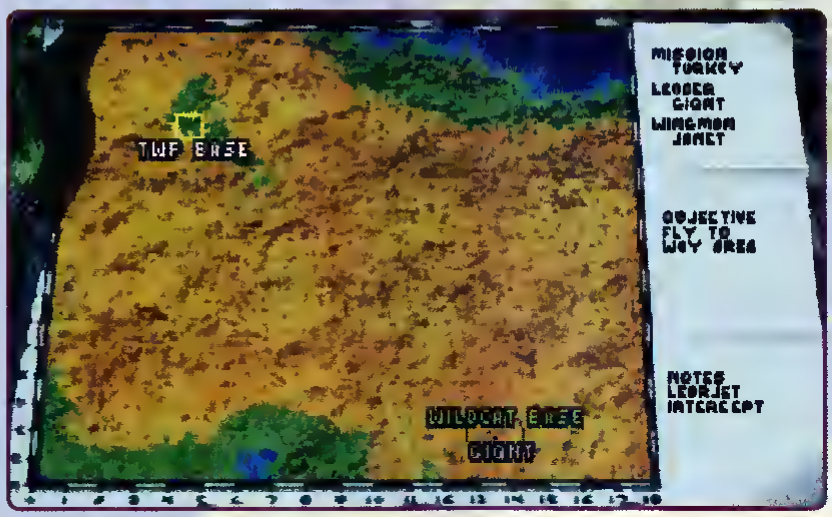
Virgil. Le comptable de l'escadrille. Si vous gaspillez trop, vous allez l'entendre

Au
21 ième siècle, le
MIG-21 Fishbed est une
antiquité mais peu cher sur les marchés.
Le
ada est un avion conçu aussi
bien pour les attaques au sol que pour les
n altitude. Sa seul faiblesse est sa lenteur.
Le Mirage 2000 est vieux mais très
performant bien qu'il ne soit pas plus
meilleur que le MIG-21.
Le A-10 Thunderbolt II est la terreur des
chars mais les pilotes craignent aussi les
terribles mitrailleuses qu'il
passé à.
au
rdiers
ncore
effectuer de
bardements.
Le F-22 a
remplacé le vieux F-15, il est plus
perfectionné, plus discret et bien plus
manoeuvrable.
Le F-15
est le meilleur chasseur de
son temps, malheureusement il est
depuis longtemps dépassé
Vous
vous retrouvez au volant du F-14, l'avion
préféré des hommes de Tom Cruise.
Le SM-1 E missile de
vous faire souffrir rapidement
petit cœur malade.
Le ZSU-23-4
est redoutable avec ses
quatre mitrailleuses. Servez-le vite et
ne lui laissez aucune chance.
Janet Page, pseudo "Vixen"
de la pub dans les veines.
Billy Parker, pseudo
"Prime Time", un vrai
Miguel Schroeder, pseudo "Sarge"
Ne rate jamais sa cible.
Mohammed, un de vos
contacts en Irak.

LE VOL DU FAUCON

Pour mieux vous faire comprendre l'ambiance du jeu, Olivier et Yann vous proposent leur première nouvelle...

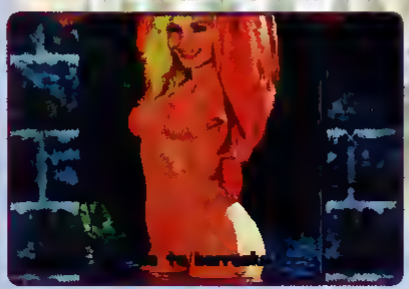
Même en plein milieu de la nuit, la chaleur moite de la Mauritanie était insupportable, et "Zorro" Schreeder lui même, pourtant habitué à ces latitudes, ne pouvait trouver le sommeil. Un observateur extérieur aurait pu mettre l'insomnie générale qui régnait sur le compte de la température. Il n'en était pourtant rien.
Chaque pilote de l'escadrille aurait préféré mourir sur place plutôt que de l'avouer, mais à l'idée de reprendre enfin l'air pour la première fois depuis trois mois, chacun d'entre nous eux tendu. La nouvelle était tombée trois jours plus tôt : un contrat venait d'être proposé en provenance d'Afrique. Le gouvernement mauritanien faisait appel aux services de l'escadrille des Chats Sauvages, afin de l'aider à juguler les offensives des guérilléros qui, depuis plusieurs mois, non seulement détournaient l'aide alimentaire internationale à leur profit mais faisaient endosser ces exactions au gouvernement. En période de famine, ce genre de propagande bien orchestrée peu faire autant de dégats que nos F-16. Hier soir, le briefing du commandant Stern avait pourtant un peu déçu toute l'équipe. La mission du lendemain ne consistait qu'à escorter un Hercule C-130 français chargé de vivres de la frontière à la capitale. Peu de chance d'engager quelque cible que ce soit... Ce que n'avait pas dit le Commandant c'était le nom des deux pilotes désignés pour cette mission. C'est à 0600 qu'il s'adresse à nous.
– Cette mission est une mission de routine. Une simple escorte... Alors pas de zèle. L'armement coûte cher et nos Falcon encore plus !
– Phoenix ! Dit-il en se tournant vers Gwen Forester.
– Vous prenez ça en main !
Puis à moi :
– Joker ! Vous l'accompagnez.
Bingoooo !!!.



Dix minutes plus tard, je selectionnais l'armement de mon appareil. Six Sidewinder me semblèrent des plus appropriés pour cette mission, au cas ou... Encore dix minutes et je poussais le réacteur au maximum des possibilités de la post-combustion. La bitume de la piste défilait à toute allure, puis s'éloigna au fur et à mesure que le Falcon gagnait de l'altitude. Je ne pu réprimer un sourire en regardant tout autour de moi.
– "Rendez vous azimut 180.", me rappela sèchement la voix de Phoenix. Propulsion militaire niveau 2.
Elle avait raison. Le carburant était précieux. Très précieux...

...l'un des pilotes de Mig s'affola et jeta sur l'aile de son équipier.

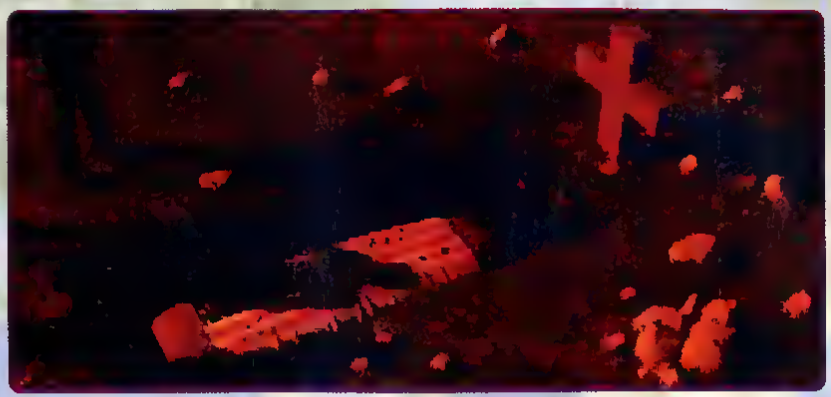
– "Mayday, Mayday !!! Ici Alpha-Bravo 23. Sommes attaqués par deux Mirages 2000. Demandons assistance immédiate !"
L'indicatif ne permettait pas d'erreur. C'était bien notre Hercule qui était en difficulté.
– "Alpha Bravo ici Falcon leader. Passons en super-sonique. Sommes sur vous dans 60 secondes."
Le choc du mur du son fit trembler le cockpit, alors que le réacteur vibrait de toute sa puissance sous la combustion massive du précieux carburant. 40 secondes plus tard, nous avions les "pirates" sur nos radars.
– "Arme tes Sidewinders Joker", me rappela Gwen.
– "Je prends le "target" le plus au nord !"
– "OK, j'engage l'autre" répondis-je.
Il était temps que nous arrivions. Le transport venait d'être touché et un de ses moteurs était en feu. Un



second tir au but serait à coup sûr fatal et les pirates le talonnaient de près. Sans avoir un tant soit peu ma cible dans le viseur, je lachais une rafale de canon de 20mm. Je n'avais aucune chance de le toucher, mais le but recherché était atteint : son attention était détourner de l'Hercule...
Le Mirage cabra. Je selectionnais à nouveau mes sidewinders en catastrophe, mais j'étais maintenant trop près pour un "shoot". Ma vitesse me permettait pourtant une manœuvre gonflée. Je partais tout droit avec le Mirage dans mes six heures, tandis que l'alerme bourdonnait à mes oreilles. J'étais "locké". Arrêt des réacteure. Aérofreins à plein. Le Mirage ne put anticiper assez vite et se retrouva instantanément dans mes douze heures. La suite, ne fût que de la routine. Sidewinder locké et "Shcot". L'aile droite du Mirage se détacha du reste de l'appareil qui plongea

vers le sol en projetant derrière lui un long panache de fumée noire. Le pilote annemi au le présence d'esprit d'actionner son siège èjectable. Un de moins. Le second prie la fuite. Ma première victoire...
La suite de l'escorte fut sans problème et c'est avec fierté que je passais au dessus de la capitale maurita-nienne.

–"Heroule à Falcon : Merci pour le coup de main et bon retour"
Nous errivione en vue de l'séroport. Le traneport n'avait plus rien à craindre.
–"Bonne chance à vous Hercule."
–"Retour à la base Joker", "Et bravo pour ta victoire."
Malheureusement, à la base tout n'ételt pas aussi calme que nous pouvions l'espérer...
En effet, pendent notre absence, le commendent Stern, leader émérite des chats sauvages, s'était rendu compte d'un petit détail qui lui avait échappé jusqu'à là. Entre le temps où nous avions signé le contrat et maintenant, il s'était produit un léger changement de tendance au sein du gouvernement Mauritanien. Et nous nous retrouvions du mauvais coté de la barrière. La conséquence direct était : "Adieux le pognon !"
En plus une nouvelle opération avait été lancée par le

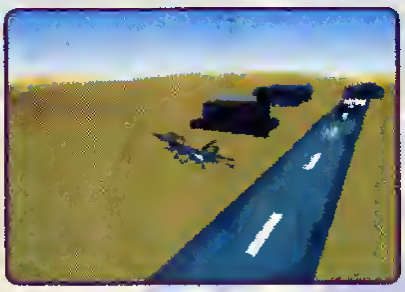


Si vous êtes aussi doué qu'Olivier, voici la scène que vous verrez le plus souvent... Remarquez, ça vaut mieux que Yann qui a besoin de 25 bombes pour dégommer un malheureux hangar.

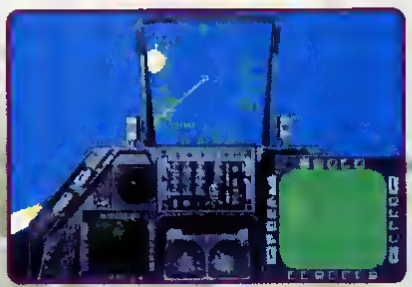
gouvernement pendant notre absence. Vixen qui n'a décidement pas sa langue dans le poche commença par hurler, pour ensuite crier puis enfin par parler de manière compréhensible.
–"Nom de Zeus, cela fait trois mois qu'on se crève pour ses enflures et ils se barrent avec notre fric ! Encore un coup comme ça et moi je leur largue une bombe sur le capitale rien que pour me rappeler à leur bon souvenir."
Le suite resta assez incompréhensible, mais nous pouvions toujours l'entendre hurler une fois qu'elle fut sortie de la tente.
–"Elle n'a pas complétement tord même si elle le vocifére un peu fort." Dis-je au commandant.
–"beh ! Ce lui paesere, de toute façons j'ai déjà envoyé Baseline, Tex et Prime Time essayer de récuperer notre du."
–"hein ?"
–"Mais oui ! Prime Time aux commendes d'un hercules rempli d'hommes de mains et Baseline suivi de Tex en escorte. Vous ne croyiez pas que j'allais laisser notre argent s'envoler comme ça ?" Et il partit dans un formidable éclat de rire.

20.000 pieds plus haut et 50 Km à l'Est, les ennuis commençaient. Prime Time n'avait eu aucun problème à poser le C-130 sur le piste privée du ministre. Les hommes avaient vite et bien agit. L'or était dans l'avion. Là ou cela ne collait plus avec le plan, c'était que le ministre n'était pas sensé posséder une liaison direct avec l'aéroport militaire le plus proche. Résultat, quatre MIG-21 à l'horizon. Prime commencait à regretter son bon vieux F-16. Enfin Tex et Baseline étaient là pour le protéger.
–"Baseline, deux bandits à 6h dans le soleil, break !"
–"Reçu Tex, mais Prime en signal deux autres derrière."
–"T'occupe pas de Prime, tire-toi de là !"

A partir de ce moment, je ne me souvient plus très bien ce que j'ai vu car au lieu de rompre, Baseline effectua un Immelman et se retrouve en frontal avec les deux MIGS. Soit leurs pilotes étaient fortement inexpérimentés, soit il n'ont pas cru que Baseline ose-



rait le faire mais celui passe entre eux alors qu'ils étaient en formation. Sur le coup un des pilote de MIG c'est affolé et c'est jeté sur l'aile de son équipier. Résultat une belle explosion et deux bandits en moins. Les deux autres rompirent le combat car ils n'étaient pas de force à faire face à deux F-16. Ce Baseline est fou mais quel pilote, deux annemis abattus sans utiliser une seule munition. Les copains seront contents mais je me demande ce sera plus pour l'exploit qui rejaillira sur tous les chats sauvages que pour l'or que nous ramenons ?



LES SECRETS DE STRIKE

Strike Commander utilise plusieurs technologies nouvelles... Chris Roberts s'explique !

I - La technique

Tout a commencé avec Wing Commander, la simulation de combat révolutionnaire qui intégrait à la fois des animations 3D, des graphismes VGA et une bande son très riche. Le jeu, issu de l'esprit particulièrement intelligent de Chris Roberts, devient le hit de l'année 1990 et l'ensemble de la profession le juge alors comme l'expérience la plus aboutie dans la quête du film interactif. Mais Roberts allait continuer à étonner son monde avec deux extensions à Wing Commander, puis surtout avec sa suite, Wing Commander 2, qui fit penser à de nombreux joueurs que la qualité maximale pour un jeu PC était atteinte. Ils se trompaient. Incorporant le plus puissant système 3D jamais vu sur PC à un monde complet et très détaillé, Chris Roberts propose aujourd'hui avec Strike Commander le jeu le plus proche du film interactif à ce jour. Afin d'obtenir ce réalisme visuel si nécessaire à la réalisation de Strike Commander, Chris Roberts a une nouvelle fois repoussé les barrières techniques de la micro-informatique. Strike Commander, grâce à un nouveau système RealSpace d'Origin, atteint un degré de complexité graphique jamais obtenu auparavant sur micro-ordinateur. La plupart des simulateurs de vol disponibles aujourd'hui représentent le terrain et les objets avec des formes géométriques simples. Cela donne des graphismes plutôt moyens puisque chaque objet représenté doit rester très simple à afficher. En effet, comme l'ordinateur calcule la forme de l'objet en temps réel, il n'est pas possible d'obtenir rapidement un objet très détaillé. Les avions, dans de tels programmes, sont très souvent plus des triangles volants, et le terrain une suite de triangles multicolores.

Chris Roberts, qui est d'ailleurs le Directeur des Nouvelles Technologies chez Origin, a rendu cette méthode obsolète avec la sortie des séries Wing Commander, en offrant aux joueurs des graphismes très détaillés.

De nombreux joueurs pensaient qu'avec Wing Commander 2, les limites maximales étaient atteintes. Ils se trompaient...

Ci-dessous, l'une des scènes cinématiques qui sont encore plus nombreuses dans Strike Commander que dans les précédents jeux de Chris Roberts.

Dans Wing Commander 2, il a encore affiné ses innovations. Le processus est assez complexe ; les objets sont dessinés en 3D, puis on applique des textures aux différentes parties de l'objet. L'ordinateur sauvegarde alors des images des objets vus selon de nombreux angles. Pendant le jeu, l'image la plus appropriée est affichée, en fonction de la position des objets par rapport au joueur. L'avantage de ce processus est que les images peuvent être bien plus détaillées. Strike Commander va encore plus loin, avec le système RealSpace. Le jeu a l'avantage des graphismes

très détaillés de Wing Commander 2 pour les objets et avions, tout en ajoutant la génération de terrains à base de fractales, d'une rare beauté et d'un étonnant réalisme. Grâce à de très complexes algorithmes, à l'utilisation de techniques de Gouraud pour les ombres et à l'application de textures sur les décors, les paysages de Strike Commander sont bien plus réalistes que les quelques pyramides qui viennent briser la monotonie des paysages plats habituels des simulateurs de vol. Le système 3D RealSpace génère des terrains aux reliefs très variables, avec des montagnes, des vallées, des rivières, des lacs et des océans d'un réalisme à couper le souffle.

Tout ceci a été rendu possible grâce aux fractales qui génèrent le terrain, ce qui permet de reproduire les imperfections de terrains qui rendent le relief si réaliste, et en appliquant des effets d'ombres aux triangles qui composent le terrain.

Voilà la différence : normalement, chaque triangle généré dans un simulateur de vol pour former le terrain est plat. Dans Strike Commander, bien que le terrain soit toujours fait de tels triangles, ils ont des effets d'ombres, et ainsi lorsque vous volez au-dessus d'une colline, vous ne voyez pas un seul triangle ! C'est le système qu'utilisent les simulateurs de vol professionnels de l'armée, qui coûtent plusieurs millions de dollars. Un niveau de détail très poussé est alors possible, mais ce qui complète l'effet de réalité est l'addition de détails "texturés" au niveau du terrain, comme les plages en bord de côtes, les pics enneigés des montagnes, les vagues sur l'océan ou encore l'effet de brouillard. Cet effet joue

un rôle important dans le réalisme des vues. Cela fait que lorsque vous vous éloignez d'un objet, les détails se perdent peu à peu et l'objet perd ses couleurs, exactement comme le vrai brouillard, ce qui donne un effet de profondeur impressionnant.

Strike Commander génère non seulement des terrains réalistes, mais il utilise aussi le mapping de textures pour des objets comme les bâtiments, avions, tanks, routes, ponts, accompagnés de panneaux indicateurs et autres détails. Le mapping de textures vous permet de donner du détail à un polygone 3D en y projetant une images créée sur un programme de dessin. Le programme recalcule alors la projection à chaque image affichée en fonction de l'angle selon lequel l'objet est vu. C'est exactement le même principe qui est utilisé sur les grosses bécanes pour la création d'images de synthèse. Le résultat obtenu est aussi bon qu'un objet dessiné normalement, avec l'avantage que vous pouvez ici tourner tout autour en trois dimensions.

L'utilisation du système RealSpace ne se cantonne pas à la création des terrains, mais s'applique aussi au cockpit de votre avion, ce qui permet au pilote de véritablement tourner la tête, et ainsi de chercher les avions ennemis dans le ciel ou juste d'admirer le paysage (et non plus de bénéficier simplement d'angle prédéfinis). Ajoutez-y les mouvements dus aux manoeuvres de l'avion, et vous comprenez que le cockpit de Strike Commander vous projettera véritablement dans la fureur des combats aériens modernes.

II - La création d'un film interactif

Origin et Chris Roberts sont les pionniers d'une nouvelle forme de loisir : le film interactif. Comme dans la série des Wing Commander, Strike Commander propose au joueur une expérience cinématographique pendant le jeu.

Le scénario l'implique émotionnellement avec de nombreux personnages crédibles, dont les réactions évoluent en fonction des réussites ou des échecs du joueur.

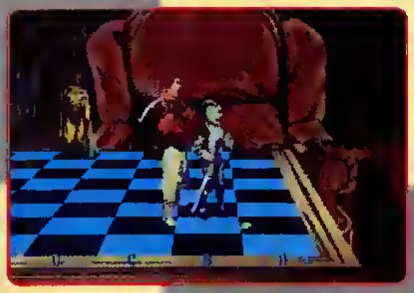
Une nouvelle fois, les possibilités du système RealSpace ont été mises à rude épreuve, pour créer des scènes à couper le souffle et un montage rythmé. Les réalisateurs d'Origin ont maintenant les mêmes outils que leurs équivalents à Hollywood.

Pour obtenir une séquence cinématique, le réalisateur et les programmeurs travaillent ensemble pour définir leur vision de la scène, puis ils utilisent des programmes de design 3D pour créer un véritable décors de studio. Tous les objets qui se déplacent sont construits, puis on programme leurs mouvements, et enfin le réalisateur décide de l'emplacement de la caméra et de ses mouvements. On laisse alors le programme calculer la scène, et près de 8 heures plus tard, on se retrouve avec une scène composée de centaines d'images, qui aurait pris à des animateurs des centaines d'heures.

"En utilisant ces techniques informatiques, nous pouvons créer des scènes et des effets spéciaux que la plupart des sociétés qui produisent des films ne peuvent se permettrent de faire", explique Roberts. "Wing Commander 2 en avait quelques unes, mais Strike Commander va vraiment époustoufler les gens. Ça prend beaucoup de disquettes, plein de place sur le disque dur, mais je crois vraiment que l'on a jamais vu cela avant sur ordinateur, au niveau film interactif".

Chris Roberts conclut "Alors que nous entrons dans le développement intensif de produits CD-Rom, nous allons nous approcher de plus en plus du film interactif. Et ce sera mieux que les films, puisque vous y jouerez un véritable rôle.

Donnez-nous 5 à 10 ans, et Hollywood n'aura qu'à bien se tenir !". ■



CHESS MANIAC 5 BILLON 1

Ce ne sont que quelques Pats

Vous vous souvenez de Battlechess ? Et bien pour résumer en deux mots, voire trois, Chess Maniac 5 Billions & 1, ce n'est rien d'autre que du Battlechess à la puissance 1000.

? KEZAKO

Battlechess : jeu d'echec edite par Interplay possédant l'originalite de proposer des scènes animées pour les prises de pièces adverses
Pat : position dans laquelle un joueur ne peut plus bouger une seule de ses pièces. Ceci équivaut en fait a un match nul !
Olivier : testeur de Génération 4 qui persiste a croire qu'il sait jouer aux échecs !
Didier : redac'chef de Gen 4 qui a appris à Olivier à jouer aux echecs. Cela explique le faible niveau d'Olivier.

Spectrum Holobyte, l'éditeur Californien du produit et son équipe s'en sont vraiment donnés à cœur joie. La folie douce commence avec la boite qui vous annonce avec fierté être le jeu d'échec le plus outrageant jamais réalisé et précise que ce jeu complètement immature est déconseillé aux enfants, télé-évangélistes, et anciens vice-présidents (là, je crois qu'il faut être américain jusqu'au bout du Stetson pour comprendre la plaisanterie). Après l'installation des 12 disquettes HD qui, d'ailleurs, ne vous prendra qu'une heure (!) avec un 386DX40, vous aurez droit à une intro assez bizarre, mais qui vous met tout de suite dans l'ambiance. Après une présentation grand style des concepteurs du produit sur une musique classique et des décors dignes de l'opéra, votre écran commence à être parcouru des parasites, et puis c'est le trou noir. Pour vous plonger un peu plus dans les affres de l'angoisse, un message d'erreur DOS s'inscrit. Pas de panique : Everything is Under Control... Un second message s'inscrit alors vous expliquant qu'un dépassement de budget interdit de poursuivre cette indécente débauche de luxe et qu'il est donc nécessaire de retourner à un style plus dépouillé. Une musique Rap toute pourrie clôture alors la démo. Le décor est planté... Il va alors falloir passer la protection. Quatre questions vous sont alors posées : Préférez vous être perdu sur une île déserte avec une super nana, un ancien vice-président, ou votre

inspecteur des impôts. Quel est votre pointure et autres questions du même gabarit. Enfin vous pénétrez dans le jeu. Là, vous avez le choix entre deux types de pièces : les "chiantes", c'est à dire les classiques, celles que l'on trouve chez le marchand, ou bien les "éclatantes". Ces dernières sont bien entendu les plus sympas, si vous avez envie de rigoler un bon coup bien sûr. Attardons nous donc sur ce second mode. En 3D, les deux côtés sont de styles différents : Perse ou médiéval. Chaque pièce est représentée par un acteur digitalisé. Mais comme vous pouvez vous en douter, le plus surprenant est la prise de pièce. Vous aurez alors droit à un zoom sur le combat, dans lequel les

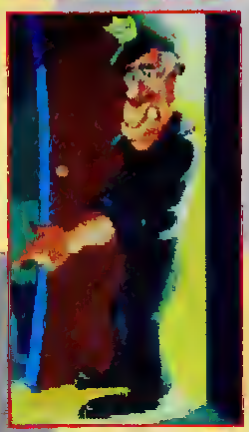
acteurs, au cour de scènes digitalisées, se livrent à des scènes aussi sanglantes que rigolotes. Le nombre en est assez impressionnant. Non seulement chaque pièce a une façon particulière d'en prendre une autre, mais en plus, les deux camps ne procèdent pas de la même façon. Si par exemple le fou blanc prend le pion noir en l'assomant, le fou noir préférera abattre un pion blanc à la mitraillette...

Les scènes ont été réalisées grâce au concours de 12 acteurs professionels, qui, soit dit en passant, ont du bien rigoler. Passons maintenant aux nombreuses options disponibles. La première que nous venons de voir est de jouer avec des pièces classiques ou foldingues. La seconde, toujours classique, est d'obtenir une vus 2D. En ce qui concerne la vue en 3D, il est possible de bouger le plateau à droite, à gauche, vers le haut ou le bas, de le pencher ou le tourner dans tous les sens, de zommer... Si vous avez des difficultés à reconnaître une pièce, vous pouvez cliquer dessus à tout moment pour l'identifier. Possibilité vous est donnée de jouer au clavier ou à la souris, ainsi que de sauver votre partie, la configuration que vous préférez, de jouer à deux ou de faire jouer l'ordinateur contre lui-même, de définir les temps de jeu par coup ou par partie. Dix niveaux de jeu sont disponibles, et si en effet, la perte vous est franchement offerte au premier niveau, au dixieme celà devient carrément un véritable challenge Un Mat Finder très costaud vous permet de trouver les différentes possibilités de Mat en 1 à 9 coups.

Les options classiques telles que changer de côté, forcer le coup, ou rejouer sont évidemment présentes. Le Board set-up vous permet de construire complètement un échiquier afin d'étudier différentes positions (de plus cela permet de visualiser facilement toutes les animations possibles des prises de pièces entre elles). Si vous vous considérez comme franchement balaise, vous avez également la possibilité de jouer en aveugle en cachant un camp ou bien carrément les deux. La liste des options disponibles est encore très longue, c'est pour cela que je ne vous en citerai que quelques-unes en vrac : affichage de l'horloge, des pièces capturées, possibilité de proposer le nul, le replay, ou carrément donner la possibilité à l'ordinateur de tricher, ce qu'il ne manquera pas de faire si vous n'êtes pas extrêmement vigilant...

En ce qui concerne le son, en plus d'une musique que je préfère vous laisser juger par vous même, une voix à la Karl, l'ordinateur fou de 2001 odyssée de l'espace, suit la partie en commentant les coups et en donnant quelques appréciations franchement partiales sur vos succès, du genre "tu me payeras ça" ou bien avant de quitter le jeu "hier j'ai couché avec ta femme", mais tout ça avec la voix mielleuse d'une hotesse d'aéroport annoncant le porte d'embarquement du vol pour Sidney. De plus, comme il est extrêmement mauvais joueur, l'ordinateur vous fera subir tout un tas de petites animations crispantes dans le but évident de vous déconcentrer. Enfin, il serait criminel de parler de ce produit sans aborder le manuel.

Tout en anglais (comme le jeu d'ailleurs), il est bourré d'explications aussi fausses et stupides que tordantes de nre. Un glossaire vous expliquera par exemple que la FIDE (Fédération International Des Echecs) est l'organisme suprême des échecs et qu'il est un tout petit peu plus puissant que les Nations Unies ou bien que les échecs sont largement dominés par tout ceux dont le nom se termine par "ski" ou "ov", et que d'ailleurs lorsque le joueur espagnol Pedro Ramon modifia son nom en Pieter Romanov son score augmenta de 500 points. Une dernière petite précision. Pas moins de 25Mo de disponible seront nécessaire sur votre disque dur, alors commencez à faire de la place.



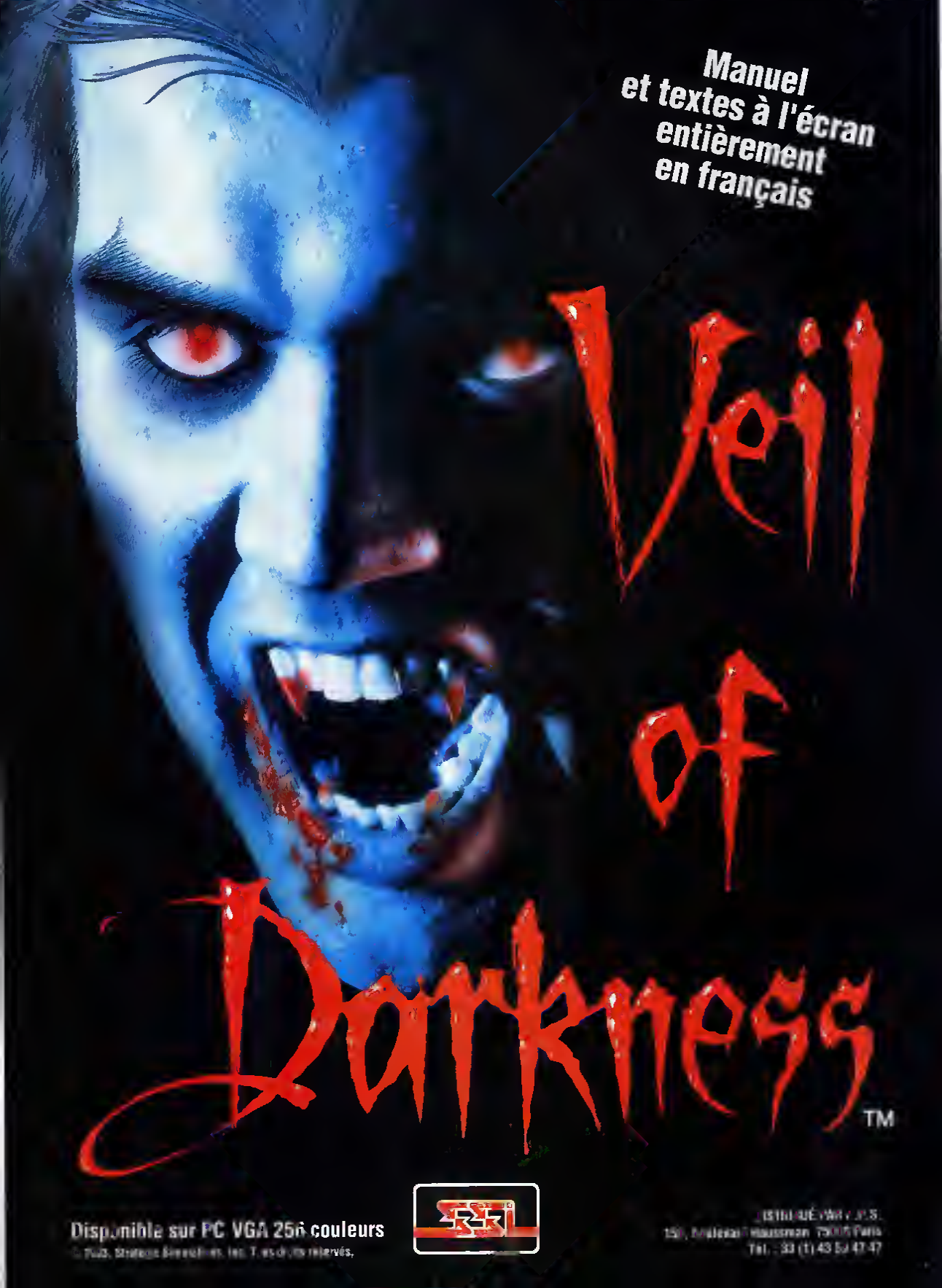
TECHNIQUE : 386SX à 25Mhz au minimum, 486 conseillé, avec 2Mo de Ram dont 1 Mo d'EMS. VGA, souris, 27 Mo sur le disque dur, DOS 5.0 au minimum.

L'AVIS D'OLIVIER

Chess Master est [illegible] en plus. Il est [illegible] une référence. Dans sa première version il était [illegible] les mêmes animations [illegible] pour [illegible] et [illegible] [illegible] [illegible]

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW '93

L'E.C.T.S. est le salon professionnel européen qui équivaut aux fameux C.E.S. de Las Vegas et Chicago. Il se déroule à Londres, et nous permet deux fois par an de découvrir tous les produits en développement, de suivre les tendances du marché et enfin de passer de longues soirées à goûter une à une les savoureuses bières anglo-saxonnes...


Manuel
et textes à l'écran
entièrement
en français
Veil
of
Darkness
TM
Disponible sur PC VGA 256 couleurs

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. [illegible]
11. [illegible]

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

[illegible] ne sont nouvelle [illegible] chez eux, puisqu'ils [illegible] sent maintenant la version PC de Pinball Dreams, leur flipper qui a déjà fait un carton sur Amiga. Sur PC il n'est que le premier Digital Dement, viendront bientôt [illegible] Illusions, pour la fin d'année.

Pinball Fantasies, leur second flipper, il sortira pour Noël sur PC. Et puis Amiga, ils viennent tranquillement d'en [illegible] pour la fin d'année.

ACTIVISION

Le seul nouveau jeu [illegible] est return To Zork, un nouvel épisode de la fameuse série de jeux d'aventure "Infocom. Extrêmement graphique cette fois-ci, le jeu possède plus d'animations simultanées, et devrait être disponible avant l'été sur PC.

ADVENTURESOFT

Simon The Sorcerer, jeu qui sortira sur PC et Amiga en septembre, est présenté en news !

COKTEL VISION

L'éditeur français montrera [illegible] bien sûr, présenté [illegible] mois dernier dans notre rubrique news, mais aussi Goblins 3, annoncé pour la rentrée.

CODEMASTER

Quoi de nouveau chez Codemasters ? Rien du tout. Codemasters c'est un des vieux de la vieille en Angleterre, et ils sortent des machines. Mais si nous ne les connaissons pas jusqu'à maintenant, c'est qu'ils ne tournent que sur leurs produits "budget". Moins cher, système très utilisé en Angleterre, mais qui n'a jamais tenté l'aventure française. Jusqu'à aujourd'hui. Ils arrivent en force avec deux jeux sur Amiga

PC et ST, très jouable, pas très cher, et qui contiennent en Angleterre toutes plusieurs mois.

Très bientôt, vous les aurez Fizzy, la petite amie fétiche de Codemaster (il n'y a rien de neuf avec ces petites pimbêches) dans Dizzy Collection sur PC. C'est une compilation regroupant les Dizzy de Codemaster.

Nous aurons également rapidement l'occasion de Fire Hawk sur Amiga et ST, un shoot'em'up, et aussi dans le but vous dirigez un hélicoptère. En bref, Dizzy Prince Of The Yolkfolk arrivera le mois sur la portée sur PC, suivi en juin de Fast Food Dizzy sur PC, Amiga et ST. Captain Dynamo est un jeu de plateforme qui fera son apparition sur PC en continue en juillet avec Magicland Dizzy sur PC, un jeu d'arcade/aventure cette fois-ci, suivi en août de Kwik Snax, un puzzle-game dans la lignée de Push Over !

Micro Machines est une course de petites voitures, très jouable, qui a déjà fait un carton sur NES. Dans le même genre, Le Verger Amiga sortira en août.

Voilà vous expliquer très vite de tous ces produits...

CORE DESIGN

Lors notre dossier du mois dernier, il était un peu normal que nous ne trouvions pas grand chose de neuf chez Core Design.

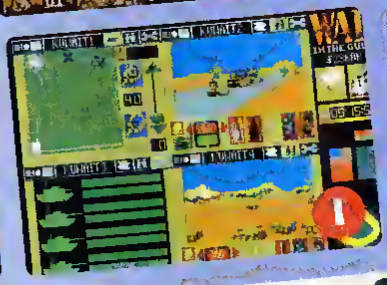
Les futures sorties sont Thunderhawk sur Amiga en mai, Blastar sur Amiga en juin, Curse Of Azure Bonds sur Amiga en juillet (Curse Of Azure Bonds est le jeu précédent numéro 1 sur Amiga en juillet Curse Of Azure Bonds sortira également en juillet sur PC et ST. Les vraies nouveautés étaient alors Rocket Ranger, un jeu d'arcade sur Amiga basé sur un jeu programmé par Core pour le Mega Drive, et Curse Of Enchantia 2 qui devrait sortir sur PC et Amiga.

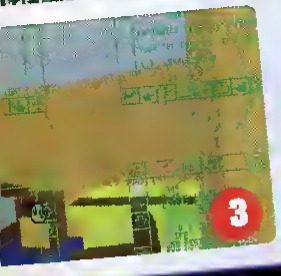
En fin d'année, nous pourrons également jouer à Heimdall 2, qui promet d'être bien meilleur que le premier, déjà pas mal du tout !

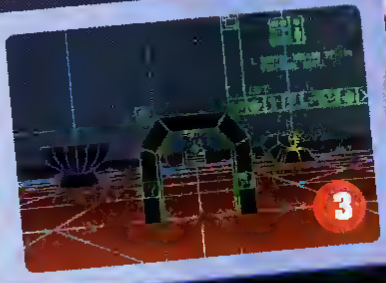
CYBERDREAMS

L'éditeur présentait uniquement Cyberpunk. Dont nous parlons tous en détail dans l'interview du Soft Mouse, et nous avait un nouveau jeu avec Gigger pour l'année prochaine !

N'oubliez pas de renvoyer votre coupon pour la disquette démo gratuite, en page 82. Attention, n'oubliez pas de remplir la fiche complètement, et d'indiquer le format que vous désirez !







1- Kick Off 2 Final (PC)
2- Maelstrom (PC)
3- Cybercyclone (PC)
4- Trolls (Amiga 1200)
5- Turrican II (PC)
6- Jewels Darkness
7- Lotus (PC)
8- Lemmings (PC)
9- Lemmings (Amiga)
10- Kings Quest V (Amiga)
11- Kick Off 2 (Amiga)
12- Cadaver II (Amiga)
13- Rock N Roll Racing (PC)

DOMARK

C'était plutôt le désert chez l'éditeur londonnien, la seule nouveauté réelle était Flight Sim Toolkit, un utilitaire qui vous permettra de créer vos propres simulateurs de vol. Vous créerez les missions, les reliefs de la Terre au complet en passant par sa modélisation et pourrez ainsi faire ce dont vous avez toujours rêvé. Disponible sur PC, Amiga et ST en octobre. Domark annonce aussi que Maelstrom, l'équipe de développement de Mike "Midwinter" Singleton, avait signé avec Domark pour plusieurs produits. Le premier sortira pour Noël.

EMPIRE

En avril, vous pourrez jouer à la suite de Team Yankee 2 : War in The Gulf, qui vous propose de revivre la Guerre du Golfe à bord de votre patrouille de M1. En mai, Masters of Orion sortira sur Amiga et PC, un jeu de stratégie dans la lignée de Dune, ainsi que Les Manley Chess pour Campaign pour Amiga, PC et ST. Mais les plus gros produits sortiront à la rentrée, avec le très attendu Cyberspace, jeu de rôle futuriste qui plonge dans le monde du cyberpunk. Magic Boy, jeu de plate-formes sur Amiga et PC. Campaign 2 suite du premier, un jeu de rôle sur PC et Dreamweb, un jeu encore bien mystérieux. Et Empire s'occupe également des produits Gendpunk, dont nous vous parlons ici et Guy Spy in The Terror Of The Deep, la nouvelle aventure de Guy Spy pour PC, Mac et Amiga, prévue en octobre. A suivre également Kings Ransom, un jeu de rôle complet pour Amiga et PC.

FLAIR

Après nous avoir proposé un excellent Trolls (Amiga) une version 12 ? de ce jeu de plate-formes mixé très vite. Le jeu est encore plus joli et plus beau, mais ce n'est rien

comparé à Trolls 2, dont la version PC présentée était aussi belle qu'un jeu Super Nintendo.
Les éditeurs commencent vraiment à faire les miracles sur PC.

GRANDSLAM

Une nouveauté seulement, Beavers, un jeu de plate-formes sur Amiga, dont le scénario est mignonnet pour moi.

GREMLIN

Le compagnon a bien du retard sur ses plannings, et ne présente à Atlanta que la version PC de Nigel Mansell et l'excellent Litil Divil, un jeu d'arcade / aventure qui ressemble à rien. Vraiment. Vous n'en saurez rien, et j'en suis désolé. Heimdall 2 est aussi en retard et ne sortira pas avant l'été sur Amiga.
Sinon, pas de Gremlin sans rapport à la signature des contrats de Madness d'un jeu de plate-formes représentant les musiques du groupe. Quant à Zool, en attendant d'en

(Retrouvez plus sur ce soudain le aventure, Gremlin a repris le travail sur la version ST.

INTERPLAY

L'éditeur américain augmente la cadence et propose de plus en plus de titres sur tous les formats. Tout commencera par la sortie sur Amiga de Star Trek : 25th Anniversary, un jeu d'aventure / action sorti sur PC il y a plus d'un an. Castles 2 arrive également sur Amiga, avec les graphismes très travaillés. Il s'agit d'un jeu de stratégie se déroulant au moyen-âge.
Enfin, The Two Towers, second épisode dans la série basée sur le Seigneur des Anneaux, sort également sur Amiga. Côté secret, The Lost Vikings est présenté en tant que News, mais en plus c'est un produit que nous connaissons en démo depuis belle lurette sur Amiga. Le jeu devrait être disponible avant l'été sur Amiga et PC.
Virgin : Tycoon Tycoon est une simulation boursière qui vous permet de vous faire de l'argent rapidement... si vous êtes doué.
Le jeu tourne sur PC uniquement.

Vous voulez poser des questions à la rédaction ? C'est possible sur le serveur 3615 GEN4, où je traîne d'ailleurs régulièrement.

1- Frontier (PC)
2- Elite 2 (PC)
3- Elite 2 (Amiga, ST)
4- Ancient Art Of War (SNES)
5- Fields of Glory (PC)
6- Rulers of the Ancient (PC)
7- Shadow Sorcerer (PC)
8- Shadow (PC)

KONAMI

Frontier, autrement dit Elite 2, n'est toujours pas terminé. Il faut dire qu'il aura le terminer cet été pour une sortie vers septembre sur PC, Amiga et ST. Il en est de même pour Shadow Sorcerer, qui paraîtra sur PC et n'est toujours pas terminé sur Amiga et ST.

KRISALIS

Rien de neuf depuis le dernier passage. Aucune nouvelle.

MICROPROSE

Ancient Art of War in the Skies, testé sur PC il y a quelques mois, arrive sur Amiga et ST ce mois-ci.

Fields of Glory, sous-titré The Road To Waterloo (rien que ça) devrait tracer un nouveau genre de wargame, bien plus grand public. Le joueur peut y jouer le rôle de Napoléon (vous serez le seul type à mourir plus petit que Napoléon), Wellington ou Blücher, et vous pourrez ainsi changer le cours de l'histoire. Le jeu permet de jouer soit la campagne complète, soit une des 6 batailles proposées. La carte générale couvre 2 000 km², la carte du champ de bataille ne couvrant que 2 km². L'avantage de ce jeu est d'avoir une interface très pratique, le joueur déplaçant les unités à l'écran. Le tout très visuel. Quelques animations et des sons multiples et variés en font le wargame le plus attractif jamais réalisé ! Le jeu sort sur PC en juin.

Également un pan sur PC, Rulers of the Ancient est le nouveau jeu d'aventure des auteurs du fantastique Iron Assault. Vous jouez le rôle de l'inspecteur Arnaud Montebon, en 1903, doit faire face à une mystérieuse affaire de fantômes dans l'Opéra de Vienne. Mais le surnaturel n'est pas tout et se voit avoir bientôt face au même fantôme qui avait terrorisé la ville en 1787. Une aventure

FEAR

THE

LES DISQUETTES DE DÉMOS GEN4

Pour les petits futés qui avaient tout compris et qui nous avaient renvoyé le coupon (présent dans ce numéro sous forme de fiche) en précisant leur ordinateur le mois dernier, c'est du tout cuit, avec des démos superbes et surtout jouables ! Il existe maintenant une disquette de démos par ordinateur ! Cela signifie moins de problème de lecture et donc plus de démos ! Surtout, avant de faire quoi que ce soit avec la disquette, protégez-la en écriture et faites en une copie de sauvegarde.

LE COUPON

Attention, remplissez correctement et surtout lisiblement le coupon car il est parfois impossible de décrypter vos coordonnées. Deuxièmement, nous avons reçu une bonne trentaine de coupons sans nom ni adresse. Difficile de vous envoyer la disquette dans ces cas là ! Enfin, le coupon n'a absolument rien à voir avec les fiches, alors n'espérez pas recevoir la démo d'un jeu présent dans les fiches !

LES DÉLAIS

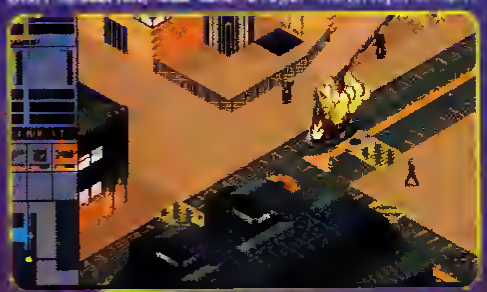
Si vous nous envoyez votre coupon avant le 10 du mois, vous devriez recevoir votre disquette à la fin du mois. Pour ceux qui l'envoient entre le 10 et le 25, le délai peut être plus long, certains pouvant même recevoir la disquette aux environs du 15 (cas extrême) ! Pas la peine de téléphoner ou d'écrire, les disquettes seront déjà parties et après cela ne dépend plus que de la poste !

DISQUETTE PC

SYNDICATE (Electronic Arts)

Technique : Intégrez votre disquette protégée en écriture dans votre lecteur. Faites même une copie des fichiers sur une autre disquette pour plus de sécurité. Il faut au moins 2,5 Mo sur votre disque dur, de la mémoire EMS, un écran VGA couleur et une souris.

Chargement : Pour profiter pleinement de la superbe démo de Syndicate, il va falloir l'installer sur votre disque dur. Si votre lecteur 3 1/2 se nomme A:, placez vous sur le répertoire A:\ et lancez le programme INSTALLC (ou autre, pas installac, comme indiqué sur le disk). Si par contre votre lecteur 3 1/2 se nomme B:, placez vous sur le répertoire B:\ et lancez INSTALLC. Le programme va se copier et se décompacter sur votre disque dur dans le répertoire SYNC. Une fois ceci fait, allez dans ce répertoire (cd sync) et lancez



Main. Le jeu se lance alors automatiquement.

Comment Jouer : Ne prêtez pas attention aux différents menus qui vous sont présentés. Ils ne sont pas actifs. Cliquez simplement sur la souris, jusqu'à ce que vous arriviez sur l'écran principal du jeu représentant une ville. Sur cet écran, sur lequel vous pouvez scroller en poussant la souris vers un des bords, vous distinguez deux personnages numérotés 1 et 2. Ce sont les personnages que vous contrôlez. En bas à gauche, un scanner vous montre une portion de la ville, centrée sur vous. En plus de cela, vous y percevrez un écran dont le centre est un homme en vue subjective que vous devez assassiner. Telle est votre mission. Pour sélectionner le personnage 1 cliquez sur sa case en haut à gauche. Idem pour le deux et sur "group" pour tous les deux. Cliquez sur les armes de votre inventaire pour pouvoir les utiliser (elles deviennent rouges). Pour vous déplacer, cliquez là où vous désirez vous rendre sur le carré ou sur le scanner. Pour tirer (si vous avez sélectionné une arme) placez le curseur sur votre cible et appuyez sur le bouton droit de la souris. Vous pouvez régler les 3 thèmes sous votre personnage. Elles correspondent à votre agressivité, perception, intelligence (un agressif tirera sur tous dangers, une bonne perception tirera mieux...). Vous pouvez tirer sur les voitures pour les arrêter ou les détruire. Vous pouvez utiliser une voiture en double-cliquant dessus. Vous pouvez même ramasser les armes de vos ennemis morts (le curseur se transforme alors en pince). Amusez vous bien et méfiez vous des autres syndicats et des policiers qui feront tout pour vous arrêter.

Problème : Si le jeu ne marche pas chez vous cela peut venir de plusieurs choses. Il se peut que pendant le téléchargement, il y ait eu un problème. Essayez alors de réinstaller le jeu. Votre PC n'a peut être pas l'EMS, voyez votre manuel de Dos pour modifier votre fichier Config.sys. Vous n'avez pas de souris branchée. Essayez enfin de placer la disquette sur un autre PC pour voir si cela ne vient pas de votre machine. Si malgré tout, le problème persiste, envoyez la à l'adresse indiquée au bas de la page 78.

DISQUETTE AMIGA

THE LOST VIKINGS (Interplay)

Technique : Il faut absolument 1 Mo de Chip ram. Attention à enlever les lecteurs externes (ils prennent de la ram) et éventuellement certains disques durs qui font planter la démo ! Il faut juste un joystick pour jouer.

Chargement : Mettez votre disquette dans le lecteur DRIVE A et allumez l'ordinateur. Attendez quelques secondes et appuyez sur le bouton du joystick pour passer les divers écrans de présentation.

Comment Jouer : Vous déplacez les personnages avec la manette de jeu. En appuyant sur le bouton vous déclenchez l'action particulière de chacun des trois personnages. Sauter pour Erik, frapper pour Olaf et se protéger (ou voler) pour Baleog.

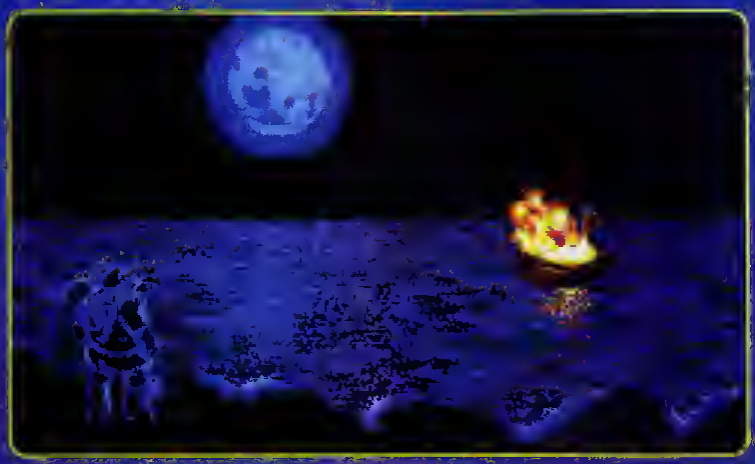
HELP et UNDO = passer au joueur suivant.

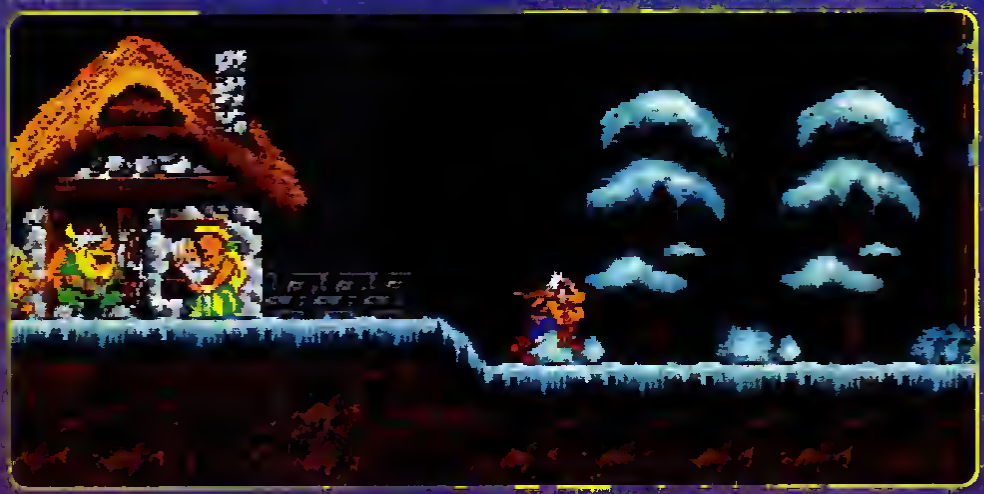
TAB = aller sur l'inventaire. En appuyant sur le bouton, vous sélectionnez alors l'objet présent dans la case blanche.

F = donner un objet à un autre héros, si vous l'avez auparavant sélectionné.

E = utiliser un objet, si vous l'avez auparavant sélectionné.

S = déclencher certains mécanismes et obtenir de l'aide sur les ?.





ESC = sortir de la partie en cours.

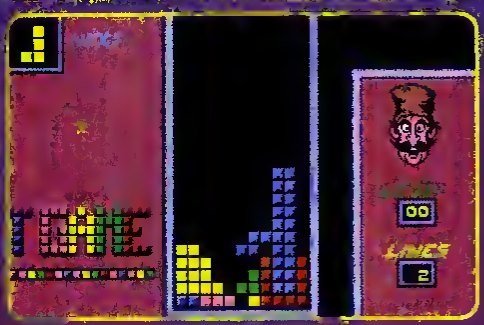
Astuces : Pour ceux qui n'arrivent pas à progresser à travers les 5 niveaux présents sur la démo, voici deux codes : GAST, LLMC, FLOT.

Problème : Si le jeu ne se charge pas et que vous arrivez sur l'écran du Shell, c'est que vous n'avez pas assez de mémoire. Enlevez tous les programmes et toutes les extensions qui peuvent en être la cause.

DISQUETTE ST

Technique : Attention, le slide show Falcon ne fonctionne bien sur que sur Falcon. Pour les deux jeux ST, il faut impérativement un joystick ! Protégez votre disquette contre l'écriture et surtout ne lancez pas T-GAME.TOS sur votre disquette originale !

Chargement : Mettez la disquette et allumez votre ST. Ouvrez le lecteur A. Double-cliquez sur ROBIN.PRG pour lancer la démo jouable de Robin Hood (Codemasters). Double-cliquez sur START.PRG pour lancer le slide show Falcon (FISHAC et de TRANSARTICA. Pour T-GAME.TOS, il faut auparavant copier ce fichier sur une disquette vierge. Laissez cette disquette déprotégée en écriture avant de lancer T-GAME.TOS pour que le programme se décompacte dessus. Vous pourrez ensuite jouer en vous placant dans le répertoire T-GAME et en double-cliquant sur T-GAME.PRG.



Comment Jouer : Pour Robin Hood, c'est très simple. Tout se fait au joystick !

Pour T-Game, en appuyant sur le bouton, vous faites tourner la pièce qui tombe.

J'AIT FAID CEU KE VOU AVAIT DIS MAIT SA MARSHE PAH !

Si votre ordinateur n'arrive pas à lire la disquette, essayez-la chez quelqu'un d'autre avant d'utiliser la procédure d'urgence décrite ci-dessous. Vérifiez que vous avez bien fait ce qu'il était dit. Demandez le cas échéant à quelqu'un qui connaît bien votre micro. Si malgré toutes vos tentatives, un problème persiste, renvoyez la disquette à l'adresse indiquée en précisant bien le numéro de la disquette et son type (AMIGA, PC, ST).

DISQUETTE GEN4 N°54
AMIGA (ou PC ou ST)
19 rue Hégésippe
MOREAU - 75018 PARIS

GENeration 4

BLOQUE DANS UN JEU ? A LA RECHERCHE DE CONSEILS ? 7 JOURS SUR 7, 24 HEURES SUR 24...

3615 GEN4

Les séquences avec Rex Nebular, avec une ambiance fantastique rendue par des graphismes somptueux.
Toujours en juin, Pirates ! Gold permettra aux possesseurs de PC de replonger dans l'univers des Caraïbes du 17ème siècle. Devenez un pirate de légende en coulant les bateaux de vos adversaires, en délivrant les pauvres, en trouvant de fantastiques trésors et en négociant avec les plus grands du Monde. Cette nouvelle version du hit de Sid Meier propose des graphismes superbes et surtout de nouvelles quêtes. Enfin, juin vous apportera également la sortie de LA Law sur Amiga.
La rentrée sera chaude chez Microprose avec Starlord en tout cas sur PC. Le nouveau jeu de Mike "Mr Hunter" Singleton. Les premières images semblent aussi belles que Wing Commander 2 mais avec une jouabilité de jeu sans égale. Si mes informations sont bonnes, le fin d'année devrait être riche en surprises. Rendez-vous à Sid war 2 (la suite de Wing Commander) sous peu. Dès que j'aurai de plus amples informations, je vous ferai part des premières images que nous aurons sous les yeux.
Rien de tel pour bien commencer.

MILLENNIUM

De nombreux produits sont prévus par l'éditeur anglais. Annoncé pour mai sur Amiga, Metamorphosis est un jeu dans le style de Lemmings dans lequel vous dirigez une boule de métal à modeler capable de se transformer en divers objets. À vous de gérer au mieux les transforma-

N'oubliez pas de voter pour vos jeux favoris sur Amiga, PC ou ST, en renvoyant le bulletin de vote du Top Gen, en page 15. Vous pouvez aussi voter sur minitel, en composant le 3615 Gen4 !

(limitées en nombre) pour franchir les obstacles de chaque niveau. Enjoin, nous avons le droit aux versions Amiga 12 de James Pond 1 et James Pond 2 : Robocod. Ce dernier sortira au même moment sur PC dans une version en VGA 256 couleurs élaborée.

Le rentrée commence en fanfare avec Diggers sur Amiga 500/600 et Amiga 1200, un jeu d'arcade/stratégie dans lequel vous formez des robots à les mineurs plus ou moins fêlés. Un Lemmings avec des ennemis en plus ! Le jeu est annoncé sur PC pour plus tard. Toujours en septembre, James Pond 3 : Operation Starfish sera disponible sur Amiga 500/600 et 1200. Dans cette nouvelle aventure, notre poisson agent-secret préféré sera accompagné de Famous Frog, un crapaud qui permettra à un second joueur de participer en même temps ! Le jeu est encore plus délirant que James Pond et Robocod, avec des graphismes superbes mais surtout des idées hilarantes toutes les minutes. Nous vous le présenterons plus en détail prochainement ! Prévu sur Amiga 1200 uniquement en octobre, Dino-Wars (le titre changera d'ici la sortie) est un jeu de stratégie et de réflexion dans lequel vous devrez aider un Tyrannosaure à échapper à l'emprise glaciale d'une sorcière qui sera fatale à tous les dinosaures. Eastfield est un football médiéval-fantastique avec des monstres. Le fiction consiste plus souvent à décapiter l'adversaire qu'à vraiment essayer de marquer un but. C'est prévu pour novembre sur PC et Amiga. Pour terminer, Fly, jeu de stratégie également prévu chez Gremlin, est maintenant prévu pour la fin de l'année chez Millennium.

MINDSCAPE

Battletoads, adapté du premier jeu console, arrive enfin sur Amiga le mois prochain. C'est un jeu d'action qui

...nous permet de vivre de près le destin de plusieurs malheurs, à travers de nombreux jeux variés et très sympas. La société, visiblement aussi en manque de fétiche, un lapin nommé Alfred Chicken est un jeu de plates-formes qui se tient sur Amiga en septembre, et qui devrait susciter toute notre curiosité.

La compagnie promet également la rentrée Captive 2 : Liberation. Le nouveau jeu de Tony Crowther est bien plus poussé techniquement que le premier jeu. Vous enquêterez dans des villes futuristes dans le but de retrouver certaines personnes. Graphiquement aussi réussi qu'Ultima Underworld, mais fonctionnant également sur Amiga, Liberation devrait être un des hits de la rentrée. Également prévu chez Mindscape pour la rentrée, World of Legend est la suite de Legend, et Star Wars Chess est une sorte de Battlechess dont les pièces reprennent des personnages de la Guerre des Etoiles.

MIRAGE

C'est en août que la version PC de Rayden devrait être prête. Ce jeu de stratégie est déjà disponible sur PC et Amiga. Quant à 3D Challenge, shoot'em'up en 3D réalisé par Mike Singleton, Mirage ne compte pas encore la date de sortie. Gageons que ce sera pour la rentrée, sur PC.

NOVALOGIC

Les auteurs de Comanche continuent à travailler sur Armored Fist, leur simulation de tanks, qui devrait être disponible sur PC à la rentrée.

LA PASSION ? page 85 !

OCEAN

L'éditeur propose maintenant bien moins de jeux qu'auparavant, mais la qualité est par contre au rendez-vous à tous les coups. Le prochain produit sera **International Open Golf Championship**, un golf sur PC qui est non seulement très beau mais qui offre des vues fantastiques. Ainsi, lorsque vous frappez la balle, la caméra suit la balle un peu comme dans Microprose Golf, mais avec des graphismes bien meilleurs.

Pour la rentrée, nous aurons le droit à deux jeux de D.I.D., les auteurs de F29, Robocop 2 et Epic. **Inferno** n'est autre que la suite de F29, et s'annonce d'ores et déjà comme un gros titre, avec des scènes cinématiques superbes mais surtout une 3-D toujours meilleure. Le jeu est prévu pour PC et Amiga. **Odyssey** est le nouvel Epic, et propose plus de missions, plus d'ennemis et une jouabilité bien meilleure, avec bien sûr un lot incroyable de scènes cinématiques. Nous vous reparlerons de ces deux hits prochainement. Jurassic Park est présenté en News. Ocean prépare également d'autres surprises, comme une adap-

Action mon...du film Dennis The Menace, une course de...les...les...et...et...et...deux ou...autres, ...et la suite...Push Over et un jeu...sur Lotus, le...ultime...destroy, star...les Comics...

PSYGNOSIS

Tous les...sont déjà présentés...mais...à...que Innocent Until Caught et Sentinel Samurai...pour...Hired Guns, le nouveau jeu de...Assign Damage 2. Walker...sont...sur Amiga. Mais...se spécialise...dans le CD...jeux...sont en cours de réalisation. Prenez-le...des films.

RENEGADE

Fin mai, les possesseurs de PC pourront enfin...Sensible Soccer fait...sur...Avec un scrolling impeccable et une réalisation...

Sensible Soccer s'annonce comme LE jeu de football sur PC. En août, vous pourrez enfin découvrir la version PC de Fire & Ice, ce jeu d'Andrew Braybrook qui vous place dans la peau d'un coyote devant retrouver ses petits à travers de très nombreux niveaux.

C'est en septembre que sortira le nouveau jeu d'Andrew Braybrook, Uridium 2, le shoot'em'up basé sur Uridium, best-seller du C64, mais cette fois-ci sur Amiga.

Le scrolling parallaxe en 32 couleurs est somptueux, le jeu permet à un ou deux joueurs d'affronter les hordes d'ennemis, et enfin la jouabilité approche la perfection.

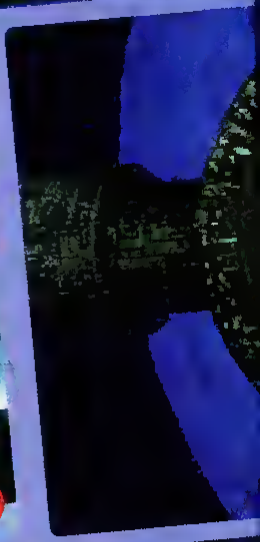
La grosse nouveauté chez Renegade était incontestablement Ruff & Tumble, un jeu d'arcade dans la lignée de Magic Pockets, mais encore plus original. Le jeu sortira sur Amiga en octobre.

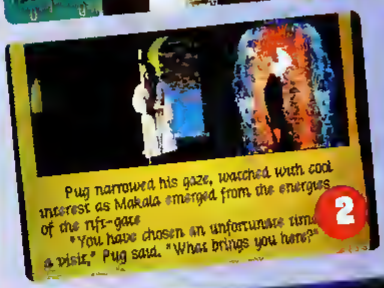
Enfin, en fin d'année, nous pourrons nous régaler de la sortie de Sensible World of Soccer, qui est le nom de Sensible Soccer 2.

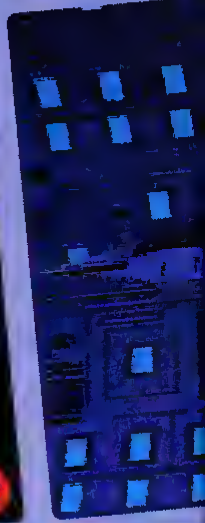
De nombreuses nouveautés viendront parfaire le jeu, mais déjà, je le Sensible ne pèse rien face à l'événement. Les...ont rude...

Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST.

L'HUMOUR ? page 85 !







SIERRA-ON-LINE

Les prochaines semaines sont à la chergent avec le sortie de Space Quest 6 en version française sur PC, mais surtout le Family Feudy, jeu télé, présenté en clavardage un peu noires. C'est seulement le moment que le superbe Betrayal At Krondor fera son arrivée sur PC. Ce jeu fera la signature Dynamix mise de la 3D et de superbes scènes filmées de cuir. Le Heart Of China peut-être un des meilleurs jeux de l'été. Finalement ? Enfin, fin mars sur PC, nous pourrons découvrir Sam & Max Europe, suite du Sam & Max The Freelance. Le jeu proposera des missions plus variées, avec plus d'humour et surtout des dialogues meilleurs.

STORM

Une grande nouveauté chez l'éditeur anglais, si ce n'est l'arrivée prochaine de la version PC de Frontiers, ce clone de Lemmings bien sympathique à jouer. Le prochain jeu micro annoncé est Lawnmower Man 2, adapté de la suite du film portant le même nom (Le Cobaye en France). Il sera disponible sur PC également.

TEAM 17

L'éditeur qui cartonne actuellement avec Body Blows et Superfrog ne présentait pas grand chose de neuf devant toute la presse. Il fallait donc se glisser à l'intérieur du stand pour découvrir les hits que l'éditeur peaufine pour les mois à venir. Tout d'abord, fin juin, nous découvrirons Overdrive sur Amiga. Il s'agit d'un jeu de course dans la lignée de Super-Sprint, mais avec une vue extrêmement éloignée du circuit. Le jeu proposera 5 types de véhicules différents (4x4, Formule 1, Buggy, Sprint et Kart), avec une maniabilité variable, mais aussi 5 types de circuits (Formule 1, Montagne enneigée, circuit aquatique, arène 4x4 et circuits en ville). Le scrolling est si rapide qu'il

n'est possible que de jouer seul, mais vous pourrez courir contre un second joueur en linkant deux Amiga ensemble. Body Blows 12 devrait également faire son entrée fin juin. Cette version reprendra le moteur d'Alien Breed 3D, proposera des fonds en 256 couleurs, une animation plus fluide, plus réaliste, plus riche en sons et musiques et un jeu encore plus complémentaire. Un système permettra aux possesseurs du jeu d'échanger cette nouvelle version entre eux. Miam !

Juillet verra une grande première, avec l'arrivée de Team 17 sur le marché PC, avec des jeux en VGA 256 couleurs. Le premier jeu sera Alien Breed, et est annoncé encore plus réussi que la version Amiga. Nous sommes tous à vos !!! En août, on continue avec cette fois-ci la version PC de Body Blows, toujours et l'Amiga avec en vedette le tant attendu Alien Breed 2 pour Amiga 1200 uniquement (la version pour les Amiga 500/600 sortira en novembre). Cette fois-ci, la chasse aux aliens se déroule à la surface d'une planète, mais aussi à l'intérieur de très complexes souterrains... Plus d'action, de pièges, d'armes, d'ennemis et une jouabilité encore meilleure, annoncent les programmeurs. Parmis les surprises, on annonce des aliens équipés de boucliers les rendant invisibles, d'aliens mutants capables de se "morpher" en des objets du décors.

En novembre, préparez-vous au pire avec les versions Amiga 500/600 et une version 1200 spéciale de Body Blows 2, qui cette fois-ci se déroulera dans un univers SF. 7 planètes différentes, deux combattants par planète, avec toutes sortes d'armes, de pouvoirs et bien sûr des droïdes, des humanoïdes, des Aliens et d'autres surprises. Enfin, en décembre, ce sera le tour de la version PC d'Alien Breed 2 qui viendra à nouveau remuer le marché du jeu PC.

THALION

L'éditeur allemand sortira prochainement la version U.S.E. de l'X-32 sur Amiga, PC et ST, mais le vrai nouveauté vient de Zombie qui annonce pour mai sur Amiga, PC et ST. Cette suite de Zombies semble meilleure que le premier jeu avec des graphismes plus beaux et surtout un système de jeu bien plus simple qui vous plonge réellement au cœur de l'action.

L'EMOTION ? page 85 !

US GOLD

L'éditeur anglais semble vraiment plus sur les rails actuellement n'a plus beaucoup de projets sur micro. C'est sans le moindre jeu sortant enfin [illegible] le premier jeu réalisé à partir de la nouvelle machine de Nintendo sur moyen et C. Sur l'ensemble, c'est que le système [illegible] est à la fois très complet et très simple à maîtriser. Tout est [illegible] mode graphique extrêmement

Dans [illegible] sur C, Terminator 2 vous [illegible] dans le monde futuriste de l'univers [illegible] films Terminator 1 & 2. Le jeu est à mi-chemin entre [illegible] et un jeu de Master, puisque le but [illegible] mission consiste à détruire plusieurs objectifs, en [illegible] vous [illegible] à bien [illegible] et rapide [illegible] qu'il [illegible] Terminator, les T-800 et autres engins de Skynet [illegible] vous en veulent. Enfin, sachez [illegible], vous pourrez jouer à Wayne Gretzky Hockey 3, un jeu de hockey sur [illegible] mutilés.

VIRGIN

[illegible] nouveautés chez l'éditeur le plus [illegible] du moment... Tout commence en juin, avec la sortie de Global Gladiators sur Amiga et ST. Le nouveau jeu de Mick [illegible] un [illegible] autour des deux jumeaux Kick Off, on met l'accent extrêmement [illegible].

Rappelons [illegible] les joueurs, différentes vues [illegible] Actuellement au point [illegible] autres options [illegible] Virgin [illegible] Sensible Soccer [illegible] meilleur jeu [illegible] sur Amiga [illegible] C suivent. Dans les mois [illegible] Aux Vermeils [illegible] sortie [illegible] que nous présentons [illegible] Tokuren News.

Ce jeu [illegible] dans lequel vous [illegible] un héros [illegible] devait [illegible] à la poursuite d'un vert jusqu'à [illegible]

sation étant particulièrement soignée, ce sera peut-être un des grands hits de l'été.

La version PC de l'excellent Zero Tolerance, Gregor McClaren sera disponible en juin. Au programme, 25 couleurs et une rapidité bien plus importante dans l'animation. Déjà alléchante sur Amiga et ST, qu'en sera-t-il sur PC ?

En août, prochain, vous pourrez plonger dans le monde de Lands of Lore sur PC, le nouveau jeu de Westwood Studios, les programmeurs des deux premiers Eye of The Beholder, mais également de Kyrandia tome 2, qui remporte le prix de l'originalité. Lands of Lore, dont ce premier épisode est sous-titré The Throne of Chaos, se déroulera une série de jeux vidéos dans un même univers médiéval-fantastique où vous vivrez une histoire qui basculera entre le bien et le mal et où vous allez devoir combattre de nombreux monstres et explorer des régions inconnues, mais aussi des endroits très familiers, plus beaux que les Beholders, plus symboliques, le jeu comporte enfin un véritable scénario avec son lot de surprises et de rebondissements. Bref, un vrai régal pour les amateurs de jeu

LA PASSION

L'EMOTION

L'HUMOUR

132 pages
d'émotions fortes

28F LE SPORT
LA PHOTO
UNE PASSION

Chez votre marchand de journaux

DES SIMULATIONS DE COMBAT EN 3-D

PAR LES YEUX D'UN AUTRE.

Dans "SEAL Team"™ et "XenoBots"™ vous allez découvrir quelque chose de totalement nouveau

Avec ces simulations de combat terrestre realistes en 3D vous voyez directement par les yeux des soldats, plutôt que de leurs véhicules de combat.

"SEAL Team", qui met en oeuvre la technologie de simulation de vol la plus sophistiquée, vous parachute derrière les lignes ennemies dans le paysage en 3D et 256 couleurs du Delta du Mekong, au Vietnam

Avec ses 50 commandes et sa précision jusqu'à la dernière balle, "SEAL Team" vous met à la tête d'une équipe de choc constituee de 4 hommes, qui a pour mission de débusquer les Viet Cong, de poser des embuscades et de détruire des caches d'armes.

"XenoBots", un jeu de NovaLogic les créateurs de "Commanche Maximum Overkill", propose un monde unique de lutte stratégique post-nucléaire

Des graphismes réalisés en Ray-Tracing donnent à ce jeu une profondeur et un réalisme véritablement extraordinaires

Vous êtes le commandant à la tête d'escouades de Xenobots, des créatures de 20 mètres de haut équipées de missiles a conduite optique incroyablement destructeurs. Utilisez les réseaux de pouvoir tactique alors que vous traversez des paysages ravagés à la recherche de XenoBots extra-terrestres, au moyen de caméras thermiques et de moniteurs à rotation de 360 degrés grossissant 16 fois

Enfin des simulations de combat resolgnent le monde de la réalité virtuelle.

Disponible sur IBM/PC

Seal Team™ et XenoBots™ sont des marques déposées d'Electronic Arts
XenoBots ©1993 NovaLogic

ELECTRONIC ARTS®

Représentant: Exasoft, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or
Tél: 72.17.07.83

PRINCE OF PERSIA 2
The Shadow & the Flame

Récoltant plusieurs 4 d'Or en 1991, Prince Of Persia avait déjà fait un malheur. La suite, toujours réalisée par la "star" Jordan Mechner, promet un été agité !

Il fallait s'y attendre, après le succès retentissant de Prince of Persia sur tous les micro et quasiment toutes les consoles, Jordan Mechner, son auteur, ne pouvait laisser passer une telle occasion de créer une suite qui s'annonce palpitante. L'histoire est un éternel recommencement. Juste au moment où vous pensez que plus rien ne peut vous arriver, le magicien Jaffar prend votre place en se transformant et vous jette hors du palace tel un "traîne-savate". Vous voilé donc de nouveau parti à la conquête de votre royale demeure pour délivrer votre chère femme et le royaume du joug de ce satané magicien. Alors que l'épisode précédent ne proposait que des décors ternes et toujours identiques, POP2 offre 15 niveaux de toute beauté. On peut ainsi voir notre héros se battre sur les toits ou sur une barge, s'accrocher à une tour, etc... De nombreuses nouveautés ont été mises en place par les auteurs comme la possibilité de se trouver face à face avec deux gardes. Les pièges aussi se renouvellent. Le héros peut par exemple mourir dans les sables mouvants. Mais les plus grandes améliorations viennent de l'intelligence des gardes. Désormais, les gardes peuvent vous poursuivre. Par contre, ils ne peuvent sauter aussi loin que vous. De ce fait, en cas de poursuite, il est bien utile de trouver des gouffres assez larges. En fait, vous savez vous accrocher après un saut, pas les gardes. Il y aura aussi des "générateurs" de gardes à certains endroits des niveaux, tout en gardant des gardes à emplacement fixe. Bref, vous ne serez plus aussi tranquille dans votre évolution. Comme vous pouvez le constater, POP2 naque de vous garder de longs moments.

INTERVIEW JORDAN MECHNER

Originaire de New York, ce jeune homme de 28 ans est devenu avec deux jeux de son cru l'un des plus grands et des plus respectés programmeurs au monde. Pour ceux qui ont connu l'age d'or de l'Apple II, Karateka a certainement laissé la trace d'un grand hit. C'est à partir de lé que tout commença réellement pour Jordan Mechner. Son intérêt pour l'animation le conduisit à peaufiner les mouvements de ses personnages. C'est ce qui fit le succès de Karateka ainsi que de Prince Of Persia. Mais laissons Jordan lui-même présentar à travers cette interview très enrichissante, son nouveau jeu, Prince of Persia 2.

Gen4 : Prince of Persia provoqua un coup de tonnerre dans le monde des jeux vidéos é sa sortie en 1991. As-tu été surpris par son succès ?

Jordan Mechner : En fait, j'avais écrit la première version de Prince of Persia pour l'Apple 2 en 1989. La plupart des gens ne se souviennent pas de cette version pour la simple et bonne raison qu'elle ne s'est pas beaucoup vendue. Pourtant, même après la sortie de la version PC, les ventes étaient acceptables mais on ne pouvait pas appaler ça un hit. En fait, un des grands magasins US avait retiré le titre de ses stocks pour causa de mévente quelques mois après sa sortie. Tu peux alors imaginer mon état d'esprit : j'avais créé un jeu que je pensais plutôt bon, il avait eu ds bonnes critiques et il semblait se diriger tout doucement vers les oubliettes. Sa sortie à l'étranger l'a réellement sauvé. Les chiffres des ventes commencèrent à nous parvenir d'Europe et du Japon et ils nous disaient que c'était finalement un grand hit. Tout le monde voulait obtenir des licences pour les autres machines. Nous étions alors devant une situation assez cocasse où le jeu était un hit dans chaque pays sauf aux US. En fait, Prince of Persia n'est devenu un hit que depuis l'année dernière quand la version Mac est parue avec un packaging différent.

Gen4 : Qu'as-tu fait depuis que tu as terminé Prince of Persia ?

J.M : Après avoir passé trois années consécutives sur ce produit, la dernière chose que je voulais voir était un ordinateur. En outre, à l'époque, le jeu ne semblait pas décoller et les ventes étaient inquiétantes. Je suis alors retourné à New York, d'où je suis originaire, et j'ai posé ma candidature dans une école de cinéma. Cela ne fut pas un si grand changement qu'il y paraît. Je rêvais de faire des films depuis longtemps – en fait depuis l'âge de huit ans – bien avant de me lancer dans la création de jeux vidéo. A Yale, je me suis inscrit dans une association cinématographique et j'ai probablement visionné un millier de films en quatre ans, ce qui fut l'une des raisons de mes mauvaises prestations scolaires (Karateka en fut une autre). Entre Karateka et Prince, j'ai écrit deux screenplays, je suis allé à Los Angeles, j'ai contacté un agent, etc... En fait, l'un des mes scriptes fut retenu (par Lawrence Turman, qui avait produit "Le lauréat") mais nous n'avons jamais eu l'occasion de le tourner. Je ne connaissais toujours pas grand chose sur le côté technique des tournages de films. J'ai alors pensé qu'il serait bon d'avoir un peu d'expérience. En fait, l'école de cinéma où j'ai posé ma candidature

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
THE GREATEST	325	392	325
Dune + J White Snooker + Lu s Time Tempress			
ACTION SPORT	292	342	292
Supe Sk 2 - Tenn s Advantage + GP 500			
+ Kid Gl			
FOX COLLECTION	342	342	342
Baby dr + Blues Brothers + Moktar			
+ Monty Pythons			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Red mit + Overlan Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	372	292
Gamb s + Bergon Attack + Fascination			
UNIVERSES	252	292	252
N ky Fl ppy + Dominium + Supersk			
+ Grand Prix 500 cc 2			
SPORT MASTER	342	392	
Pool Tournament Golf + Tennis Advantage			
+ Super Soccer + Indy 500			
MEGA MIX	292		
Arcany + Leander + Ork			
PSYCHO'S SOCCER	272	292	272
Intern tional Soccer cha + Kick off 2 + Manchester u			
+ World Champ onship Soccer			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Chase H q Challenge + Lo us 2 + Hero quest			
SPORT BEST 2	288	292	288
Tenn s Cup + Chicago Cl p + Kick off 2			
PREMIUM	289	296	259
Baby dr + Panzak ck Racing + Tanniscup			
RAVING MAD	192		192
Rick dangerous + Megatwins + Hot Rods			
MAGIC WORLD	252		252
Bim m mania + Dragon Breath + Crystal Warriors			
DREAM TEAM	225	275	225
W W F - THE 3 MPSONS + TITAN + NATCH 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Mega mix + 4 Pu suits + Wonderland + Pirates +			
Real mis (PC pas de Megatomania)			
VADOM - GREAT COURT 2	229		229
PODIUM	299	329	299
Dak + Panzak ck Racing + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	296	252
FINAL FIGHT + WWF + FIT FIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Double ess Hunte (PC Chinon Merchant de lony)			
+ Storm I Lead but + Chess Player + Popula			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Brita n + Monkey Isl and 1 +			
Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
M G 29 + Superfulcr um + F15 Sea Inflighter			
SUPER HEROS			299
Baby dr + Blues Brothers + Asterix			
COMBAT CLASSIC	342		292
F15 Strike Eagle 2 + F 5 Sub ersuit + Team Yanke			
ESPANA 92 THE GAMES	349		299
FUN RADIO 2	399	399	399
Tournament golf + Grand Prix 500 2 + Speedball 2			
Kick off 2 + GP 500 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Pegasus + Loom + Barbarian 2			
CLASSIC COLLECTION	299	299	299
Gremlins 2 + Battle Isl and 2 + Colossus Chess +			
World Championship Soccer			
FUTURE DREAMS	242		342
New world s Stem wis + Machines + Metal mut			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retal ator + Tnk + Pegasus + GP 500 II 2			
LO WAIKIKI	292	342	242
Pran stic k + F gther Combat + Hyper 2			
+ Blues Brothers			
SITH-APS 1	259	306	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of Persia			
Team suzuki + Grand Prix 500			
SIMULATION TOP	295	295	295
Flight Sk k + Pirates + Persia + Tanghan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti sland - Voyageurs du temps - OP stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 + Battle of Britain + Team Yankee + Supercars			
2D SUPERSTARS	299		299
F29 + Re gade Warrior + Stunt car + Battle command			
LES STARS	299		259
Beyard + Rick dangerous + Rumpy + Superskweek			
AVENTURES EXTRA ...	292	292	292
Zak me cracken + Indiana			
Rick dangerous + Mercenary mortal +			
AIR COMBAT ACES	329	345	229
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY ...	289	339	299
Silent service + Carrier command			
F 4 7 + F15 STRIKE Eagle			
16 GREATS GAMES	339	339	339
Fer and 11 + Rick dangerous + Tintin + Pool s pace			
+ Nightmare + Supership + Carrier command +			
On gate 10 + Pool of radiance + Indiana 3			
CAPCOM COLLECTION	259		259
Strider 1 & 2 + Unsquadron + Ghouls + Ghosts			
+ Ghou s n ghosts + D mastly + Last ninja			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana Jones + Monkey Island			
Eagle rise 2 + Pirates du temps			
LES BATTANTS 2	289	295	289
Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon			
+ Le comple Ki			
NRJ 3	299	296	299
F15 + Double Dragon 2 + Indy 50 + Wet hits			
+ Tie Outrun			
SARATE ACES	292	296	292
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2			
+ Sanctuary 2 (PC) + Ch ante Games (ST + AG)			

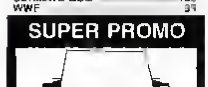
LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CORST KIT 2	492	492	492
A TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND	316		352
AIR SUPPORT	252		252
A.T.I. WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMIRSTAR	292		292
ANCIEN ART OF WAR	342		342
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BATTLE ISLE	229	349	329
BATTLEHORDS	252	292	252
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	242		242
BIRDS OF PREY	342	392	342
BODY BLOWS			242
BUNNY BRICKS	225	229	229
CAMPAIGN	342	342	342
CAESAR	315	255	315
CELTICS LEGEND	252	342	252
CHAOS ENGINE	252		252
CNUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		392	
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 2	252	292	252
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	292		342
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	292	305
DIPLOMATIE	342		192
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	252	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342		342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST + Chaos	252		252
ENTITY	252	292	252
EPIC	252	292	252
ETERNAM	342		
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3	492		
FALCON 3.0	442		
FALCON 3.0 MISSION	242		
FERFOULBUL	192		192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
FLIGHT EFFECT	342	392	342
GOBLINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
GUY RUDA MANAGER ...	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INDY IV ACTION	252	305	252
JOE ET MAC	252	305	252
KGB		342	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LAPIME FATALE	252		252
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN	305	252	305
LEGEND OF KYRARDU		292	309
LEMMING 2		342	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	342	292
LIVERPOOL F C	292	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	242	225	242
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	288	442	288
MICROPROSE grand prix	342	442	342
MONKEY ISLAND 2	292	342	292
NICKY BOOM	255		255
NIGEL MANSELL	292	242	292
NOTHER TIME GLORY		442	
O M SUPER FOOTBALL ...	292	292	292
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN FARAOISE	305		342
PINEALL FANTASIES		242	305
PERFECT GENERAL		292	342
PERFECT GENERAL DATA D 192			192
POPULUS 2 + ...	325		325
PREHISTORIK 2	292	292	292
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY		342	
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS	315	272	252
ROBOSPORTS	342	252	252
ROME	372	342	372
ROOKIES	255	255	255
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWS of the Comet	392		392
SHAGGWORLDS	252	342	252
SHORTFUSE	292		292
SIM CITY DELUXE ...	342		342
SIZZLER 3 FOR 2	195	195	195
SLEEPWALKER	242		242
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOTS	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER 2	242	252	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER CAULDRON	252	292	252
SUPER SPORT CHALL	292		292
THE ADDAMS FAMILY 2	252	292	252
THE HUMANS	252	292	252
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEKS	288	292	288
TRANSARTICA	342	292	342
TROOLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TUMBO CHARGE	272		272
UOH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VIDOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		
WAR IN THE GULF	342	292	292
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	242
WESTERN PROPHECY	292	292	292
W ZKID	252	292	252
W I F	242	292	242
WOLFCHILD	252		252
WORDTRIS	252	342	252
W W F 2	252	292	252
X WING		392	
XOOL	252	252	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

SEE SUB ATTACK	149
ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	129
BARDS TALE 3	109
BUBBLE BOBBLE	129
BUDOKAN	129
BUMPY	99
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F19 COMBAT PILOT	99
F 19 STEALTH FIGHTER	169
FALCON 3.0	159
FALCON M O COUNTERS	99
FALCON M O FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FINAL FIGHT	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
HERO QUEST	99
INT SOCCER CHALLENGE	99
JANGHIR KHAN SQUARH	99
LAST NINJA 2	129
M1 TANK PLATOON	149
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
OPERATION STEALTH	149
PINBALL MAGIC	99
POPULOUS	129
PRINCE OF PERSIA	129
PRO TENNIS TOUR	129
PUZNIC	99
ROBOCOP	99
ROBOCOP 2	99
ROLLING	99
R V F HONDA	99
SEIICK	99
SHADOW DANCER ...	99
SHERMAN M4	99
SKWEEK	99
SMASH TV	99
STREET FIGHTER	99
STRIKE FLEET	129
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G P	99
SWITCHBLADE 2	99
TENCUP	99
TERMINATOR 2	129
THE S MPSONS	99
TOYOTA CELICA	99
TURBO CUP	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
WWF	99

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur **1750**

ATARI ST

A DEGG	530
DEGAS ELITE	269
DELUXE PAINT	495
DEVPAC V 2	595
EXT 512K SIMPS STE	349
EXT 1 MEG SIMM STE	399
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3 5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE PROFESSEUR 3 15 ...	990
ST REPLAY V 8	490
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR EXTERNE ST	849

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	690
COMPTE CHEQUE	395
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur Synchro Express 2000	450
DELUXE PAINT IV v4 0	899
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 2	799
DISCOSCOPIE PRO 3.0	990
EXCELLENCE 3.0	590
FAM L COMPTE	325
FUN COLOR	890
GFA BASIC Interpréteur	349
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3 0	490
MAKIPLAN PLUS 4 0 FR. ..	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUS C WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SUPERBACK	695
SOURIS GENIUR AG	199
CARLE PERITEL AG	119
Doubleur Pus Disc Dur / MK3	199
Alimentation A600/500/500+	499
EXTEN 512F A500 + ...	339
EXTEN 1MO A500+HORL ..	599
EXTEN. 512K A500	249

Disc dur A500/1200 +Nappe-2.50

60 MO	1990
90 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN 1 5 MO+HORL A500	599
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS JOYSTICK	199
ADAPT 4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	899
LECTEUR EXTERNE 3 50"	695
Interface MIDI 3+1+ (cat ka)	249
ETIQUETTES 3 50 LES 100	32
Imprimante STAR LC100 cauf	1790
SOURIS 3 BOUTONS + 3 50	199

BIEN DEBUTER AMIGA 500/500 149
B Debutez Langage Machine 129
Bible de l AMIGA + D sk 390
Livre de l AMIGADOS 149

PC

ASTRODOMUS astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LISERALE	695
CIEL FAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONNE	490
CIEL GESTION Commerciale	990
CIEL GESTION Associations	695
CIEL Paperach Bancaire	955
TASWORD PC	590
TASPRINT PC	490
TAS SIGN PC	990
MASTERFILE V 3 0	990
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5 0	590
PC CORFE HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2 0 Deluxe	890
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1290
SoundBlaster PRO+Kit midi	1990
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM + ...	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

DIGITALISEUR VIDI *N 1 EN EUROPE!*

"LA REFERENCE" .. ATARI Magazine

DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO 32 K MEMOIRE COMPATIBLE NEO / DEGAS RESOLUTION 320 X 200 à 8ITS PAR PIXEL CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 290 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND PACK VIDI NEW + VIDI RGB

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES
JUSQU A 85 PISTES, UNE OU DEUX FACES AUTOSELECT
DUPLICATION D AUTRES FORMATS TELS IBM MAC ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 ..... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675
Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	299
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	99
QUICKSHOT MAVERICK 1	199
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI	
ADIFRANCAIS CE1	279
ADIFRANCAIS CE2	279
ADIFRANCAIS CM1	279
ADIFRANCAIS CM2	279
ADIFRANCAIS 6E	279
ADIFRANCAIS 5E	279
ADIFRANCAIS 4E	279
ADIFRANCAIS 3E	279
ADIMATHS CE1	279
ADIMATHS CE2	279
ADIMATHS CM1	279
ADIMATHS CM2	279
ADIMATHS 6E	279
ADIMATHS 5E	279
ADIMATHS 4E	279
ADIMATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI TAP CLASSE ET PARTIE	199

RUBANS

CIT ZEN 1 00	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 500	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	95
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUR LES RUBANS NS PAR 3 =144

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DEBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS CONFIRME 4E/3E	275
ALLEMAND DEBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND CONFIRME 4E/3E	275

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- MODE TRAINER
- HYPER PUISSANT
- VIES INFINIES
- AUTOMATIQUES
- *(TRES FACILE D EMPLOI).*
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
- RIPPER IMAGES PLUS SONS + EDITEUR +
- CHOIX DES COULEURS
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCOOER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK +
- AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS: DIR FORMAT COPY ...
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT EDITEUR D IMAGE BOOT SELECTION + DISK MONITOR + CALCULETTE + BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F

Quoi de plus naturel que l utilisation d un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs, est Compatible avec DELUXE PAINT III ET IV
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

DISQUETTES

REF	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIEES 100% GARANTIE A VIE LIVREES AVEC ENVELOPPES + ETIQUETTES NEUTRES (VERSATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX ..... 35 F
IMPRIMANTES + CONSOLES ..... 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES ..... 30 F
CROINATEUR ..... 100 F
DOM TOM + ETRANGER ..... 80 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

6-05

carte bleue
date d expiration

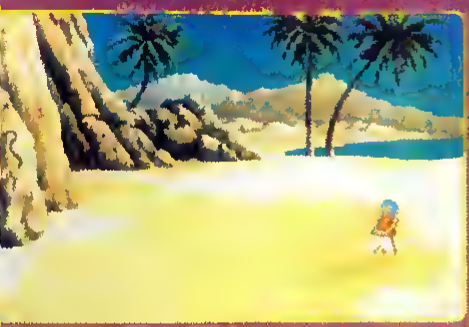
NOM PRENOM
N ET RUE
VILLE CODE POSTAL
FAX 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ Votre N Client

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.



m'a refusé. J'avais, pour le dossier d'inscription, envoyé un exemplaire de Prince of Persia en pensant que cela les impressionnerait, mais apparemment non, puisqu'ils ne l'ont même pas ouvert. Au moment où j'ai appris que je n'étais pas admis, j'étais déjà sur la chemin du retour vers New York et je n'allais pas laisser un tout petit detail m'arrêter. J'avais un bon ami déjà inscrit à cette école. Je me suis alors proposé comme assistant dans son film et c'est comme ça que j'ai commencé. Mon job était, à la base, de conduire le van et de faire le café tous les matins. Mais c'était bien parce que cela me laissait la chance de regarder chaque personne de l'équipe et d'apprendre à leur contact. Je choisis un membre (l'ingénieur du son), regardais comment il travaillait et après un certain temps il me laissa devenir son assistant. Je me suis fait mon propre curriculum. Je ne sais pas si c'est exactement ce que j'aurais appris à l'école mais au bout d'un an j'en savais ainsi assez pour au moins percer dans les métiers principaux du cinéma : cameraman, son, édition, etc... J'ai fait mon premier film l'été dernier – c'est le premier film que j'ai produit et réalisé moi-même. C'est un film de 19 minutes intitulé "Waiting for Dark" que j'ai tourné à la Havane, Cuba, avec une équipe cubaine. Je n'ai pas de projets immédiats pour un autre film. Je pense que le meilleur moyen pour moi d'utiliser mes connaissances est de m'en servir dans les jeux vidéos.

Mechner travaille comme dans le cinéma, et faisant de très nombreux story-board de la présentation et des phases de jeu.

Gen4 : Depuis combien de temps travailles-tu sur Prince 2 ?
J.M. : J'ai commencé à travailler sur Prince 2 pendant l'été 91. J'ai écrit un script complet avec un storyboard de 200 pages. La production, qui a commencé une fois que Broderbund a approuvé le script et le budget, a débuté en octobre 91. Donc cela fait à peu près un an et demi de développement. La relation que j'ai avec Broderbund sur ce projet est assez particulière mais fonctionne très bien (de mon point de vue, et j'espère, du leur aussi). Le programmeur, les artistes, bref toute l'équipe sauf moi, sont des employés de Broderbund. Je suis ce qu'ils appellent un "outside author", ce qui veut dire que je ne travaille pas vraiment pour Broderbund. C'est une grosse compagnie avec sa propre hiérarchie et c'est assez inhabituel pour eux de donner autant de pouvoir à un auteur extérieur sur un projet interne, mais dans ce cas précis ça fonctionne parfaitement.

Gen4 : Est-ce que l'équipe de Prince 2 est plus importante que sur le précédent épisode et y-a-t-il des personnes ayant déjà travaillé sur le premier volet ?
J.M. : L'équipe de Prince 2 est de loin la plus importante avec laquelle j'ai travaillé. Le groupe principal est composé de six personnes et il y a environ une douzaine d'artistes, de programmeurs, de musiciens en plus qui ont bossé sur le jeu à diverses époques du développement. Pour comparaison, l'équipe pour Prince 1 était très réduite . juste moi et mon père qui est venu deux jours vers la fin pour composer la musique. Quand nous avons fait la version PC, cela est vraiment devenu un travail de groupe. C'était une nouvelle expérience pour moi car j'avais l'habitude de tout faire tout seul. Soudain je me suis retrouvé avec d'autres personnes pour faire ce que je faisais. Mon job était alors de diriger le tout. Je suis en fait plus heureux comme ça car je n'ai jamais été un très bon programmeur, graphiste ou musicien. J'en savais juste suffisamment pour que ça passe. C'est un grand plaisir de travailler avec des gens talentueux dans leurs domaines. C'est l'une des choses qui me ravit dans ce nouveau projet. Les graphistes peuvent dessiner tellement mieux que moi. La plupart des personnes qui ont travaillé sur la version PC de Prince 1 se retrouvent pour la suite. Ils ont seulement été promus à un poste plus important entre temps et ils supervisent un peu le travail des autres. C'est un peu compliqué mais ça roule parfaitement.

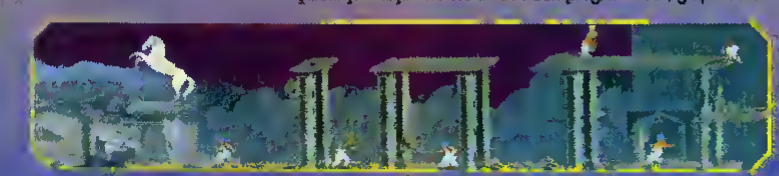
Gen4 : Comment en es-tu venu à ce nom de "The Shadow & the Flame" et quelle est sa signification par rapport au scénario ?
J.M. : A ce sujet, tout ce que je peux dire c'est que si vous terminez le jeu, vous comprendrez.

Gen4 : Prince of Persia 2 semble très au-dessus de l'original. Pourrais-tu nous en dire plus ?
J.M. : J'ai essayé de garder la même maniabilité que dans le premier et nous avons donné au prince de nouveaux mouvements. Il peut aussi avoir quelque habileté en magie comme par exemple le pouvoir de se spliter en deux. Les décors ont beaucoup gagné en richesse et en couleurs (of écrans). J'ai essayé de garder un bon équilibre entre l'action et la résolution des énigmes. Je ne l'ai pas conçu plus difficile que le premier car je pense que tout le monde n'est pas un pro aux jeux vidéo.

Gen4 : Avez-vous spécialement travaillé sur la contexte sonore ?
J.M. : Nous avons inclus beaucoup de digitalisations ce qui rend Prince 2 largement supérieur à son prédécesseur. Nous avons ainsi digitalisé un narrateur pour les scènes cinématiques.

Gen4 : Y-a-t-il d'autres versions prévues ?
J.M. : Nous travaillons déjà sur la version Mac.

Gen4 : Que vas-tu faire quand tu auras terminé ?
J.M. : Je compte créer un groupe de développement pour produire un jeu que personne n'a jamais fait auparavant et qui n'aura rien à voir avec les Prince of Persia. C'est encore un peu tôt mais la société s'appelle Smoking-car Productions et nous sommes basés à San Francisco. Les projets ne verront pas le jour avant un an et demi.



FUNWARE

DISQUETTES (BOITE DE 10)

3.5 HD	5.5 DF/DD
A L'UNITE	A L'UNITE
7.00 F la disquette	4.00 F la disquette
PAR 100	PAR 100
6.50 F la disquette	3.50 F la disquette

MACINTOSH

A-TRAIN	330 F	LEMMINGS	385 F
ANOTHER WORLD	295 F	MIGHT AND MAGIC	320 F
BANDIT KINGS	280 F	PRINCE OF PERSIA	220 F
CIVILIZATION	310 F	RED BARON	350 F
FLIGHT SIMULATOR 4	410 F	SIM CITY DELUXE	390 F
FULL METAL PLANET	330 F	TETRIS	340 F
ISHAR	280 F	WELLTRIS	360 F
PRINTSHOP	990 F	MANETTE NAVIGATOR	679 F
ROLLERMOUSE	260 F	avec soft et adaptateur	

AMIGA 1200

ISHAR	270F	TRANSARTICA	270F
NIGEL MANSELL	270F	ZOOL	340F
SLEEPWOLKES	240F		

FALCON ATARI

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	DOODLEBUG	220F/320F	PERFECT GENERAL - VF	325F/ -	MANETTES	
4D SPORT DRIVING	200F/ -	DYNABLASTER	260F/260F	PERFECT GEN. - DISK	200F/ -	FAST WINNER TURBO 2	99F/90F
A-TRAIN	290F/ -	ENTITY	290F/ -	PINBALL FANTASIES	240F/ -	SPEEDKING AUTOFIRE	120F/120F
AIR BUCKS	280F/280F	F1 GRAND PRIX	280F/280F	PIRACY	310F/ -	SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
AIRBUS A320	280F/290F	F19	270F/270F	POPULOUS 2	240F/240F	TOPSTAR SV 127	280F/290F
AQUATIC GAMES	240F/240F	FLASH BACK	240F/ -	REACH FOR THE SKIES	310F/310F	LECTEURS	
ARME FATALE	320F/320F	GOBLINS 2	250F/260F	RISKY WOODS	220F/220F	EXTERNE 3.5	560F/550F
B-17	290F/ -	GREATEST	270F/270F	ROME - VF	260F/ -	INTERNE 3.5	530F/500F
BAT II	320F/320F	GUY SPY	250F/250F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F	EXTENSIONS MEMOIRES	
BATTLE ISLE	270F/ -	HARLEQUIN	220F/220F	SHADOW OF THE BEAST 3	220F/ -	512 Ko sans H. A500	250F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -	HARRIER ASSAULT	320F/320F	SHORTGREY	240F/240F	512 Ko avec H. A500	270F/ -
BC KID	240F/ -	HISTORY LINE	310F/ -	SIM EARTH - VF	270F/ -	1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
BEST OF THE BEST	280F/ -	HOOK - VF	220F/220F	SIM CITY DELUXE	290F/ -	1 Mo AMIGA 600	660F/ -
BODY BLOWS	260F/ -	HUMANS	260F/ -	SLEEPWOLKES	240F/230F	2 Mo AMIGA 1200	1050F/ -
CAESAR	310F/310F	INDY 4 - VF	280F/ -	STREETFIGHTER 2	230F/230F	2 Mo AMIGA 600	900F/ -
CHUCK ROCK 2	240F/ -	JIMMY WHITE SNOOKER	260F/260F	SUPER FROG	280F/ -	4 Mo AMIGA 600	1460F/ -
CHAOS ENGINE	290F/ -	JOE & MAC	240F/ -	TRANSARTICA	266F/266F	SCANNER	1050F/ -
CIVILIZATION	260F/260F	K.G.B.	260F/ -	UNIVERSAL MONSTER	240F/ -	SOURIS	128F/ -
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -	VROOM II - MULTI PLAYER	- /200F		
CRAZY CARS 3	240F/240F	LEMMINGS 2	260F/280F	WAX WORKS	280F/ -	DELUXEPAINT 4	640F/ -
CURSE OF ENCHANTIA	260F/ -	LIONHEART	230F/ -	WEEN	240F/240F	REAL 3D	800F/ -
D-DAY	320F/320F	MACDONALD LAND	210F/210F	WING COMMANDER	290F/ -	KIND WORLD 2.0	430F/ -
DARKSEED - VF	310F/ -	MANAGER	230F/280F	WIZKID	230F/230F	MAXI PLAN 4	420F/ -
DOMINIUM	260F/ -	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	WORLD CLASS RUGBY	230F/230F	EASY AMOS	470F/ -
		NIGEL MANSELL	270F/270F	WWF 2	220F/220F	AMOS - VF	500F/ -
		NICKY BOOM 2	260F/260F	ZOOL	220F/ -	AMOS PRO	700F/ -

SPEAR OF DESTINY 360 F

PC ET COMPATIBLES

						CD ROM	
3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	F15 STRIKE EAGLE 3	330F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	350F	RICA	420F
A-TRAIN	340F	FALCON 3	390F	REX NEBULAR	690F	KING QUEST 6	430F
ACES OF THE PACIFIC	340F	FALCON 3 - DISK	219F	REACH FOR THE SKIES	240F	SPACE QUEST 4	470F
ANCIENT ART OF WAR ...	290F	FLASH BACK	280F	SECRET WEAPONS	390F	WING COMMAN. + ULTIMA VI	290F
AIRBUS A320	340F	FREDDY PHARKAS	350F	SENSIBLE SOCCER	270F	WING COMMAN. 2 + ULTIMA UND.	440F
ALONE IN THE DARK - VF	280F	GOBLINS 2	300F	SHADOW OF THE COMET	350F	WING COMMAN 2 DELUXE EDIT.	490F
ARME FATALE	280F	GREAT NAVAL BATTLE	350F	SHADOW SORCERER	260F	MANETTES	
ASHES OF EMPIRE	330F	HARRIER JUMP JET	380F	SHERLOCK HOLMES	340F	TOPSTAR SV 227	290F
ATAC	350F	HEIMDALL	260F	SHORTGREY	290F	KONIX SPEEDKING	220F
BATMAN RETURNS	310F	HISTORY LINE	340F	SIM CITY DE LUXE	290F	FLIGHTSTICK	340F
BATTLE ISLE	290F	INCA - VF	350F	SLEEPWOLKER	250F	CARTE 2 PORTS	165F
BATTLE CHESS 4000	310F	INCREDIBLE MACHINE - VF	270F	SPACE QUEST 4 - VF	340F		
BETRAYAL AT KRONDOR	350F	INDY 4 - VF	340F	STRIKE COMMANDER	330F	SCANNER 256 niveaux de gris	1290 F
CARRIERS AT WAR	319F	JORDAN IN FLIGHT	360F	STUNT ISLAND - VF	290F	SOURIS + Tapis + Support	240 F
CAMPAIGN	360F	KGB - VF	320F	STREETFIGHTER II	280F		
CAESAR	350F	KING QUEST 6 - VF	370F	SUPER CAULDRON	250F	OKI VIDEO BOX	
CAR & DRIVER	319F	LAURA BOW 2 - VF	340F	TANK FORCE 1942	350F	Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision.	1490F
CIVILIZATION - VF	330F	LEGACY	350F	TRANSARTICA	280F		
COMMANCHE	340F	LEMMINGS 2	280F	TRISTAN	260F		
COMMANCHE - MISSIONS DISK	220F	LEGEND OF VALOUR - VF	320F	TROLLS	270F	THUNDERBOARD	750F
CRAZY CARS 3	270F	LEGEND OF KYRANDIA - VF	290F	ULTIMA VII - VF	340F	SOUNDMASTER+	490F
CREEPERS	320F	LINKS 386 PRO - SVGA	390F	ULTIMA VII Part 2	340F	PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
D-DAY	460F	MACDONALD LAND	240F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F	SOUNDBLASTER 16 ASP	1490F
DARKLANDS	370F	MANAGER	270F	V FOR VICTORY 2 - SVGA	290F	SOUNDBLASTER PRO 2	1800F
DARKSEED - VF	350F	MANTIS	350F	VEIL OF DARKNESS	319F	WAVE BLASTER	1690F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	350F	MICROPROSE GOLF	330F	WAX WORKS - VF	280F	LECTEUR CD ROM + 1 JEU	2690F
DOG FIGHT	320F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F	WING COMMANDER 2 - VF	340F		
DRAGON'S LAIR 3	290F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F		
DUNE 2 - VF	280F	NIGEL MANSELL	310F	WC2 - SPEECH PACK	170F		
DUNGEON MASTER	350F	NICKY BOOM	280F	X-WING	380F		
ETERNAM - VF	310F	PERFECT GENERAL - VF	345F	XENOBOTS	320F		
F1 GRAND PRIX	340F	PREHISTORIK 2	260F	ZOOL	290F		

☞ **Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous.** ☎ **(16.1) 40.47.89.72**

Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	G17 TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) Expédition colissimo		
	TOTAL A REGLER	

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ N° CLIENT (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

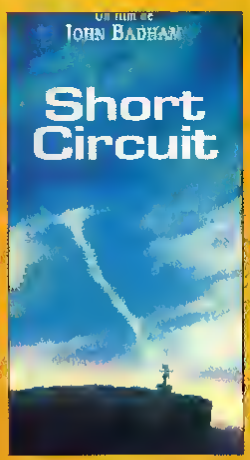
N° | | | | | |

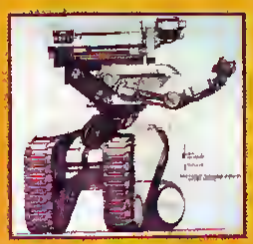
Date d'expiration : ...../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520 ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐ XT ☐ AT ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

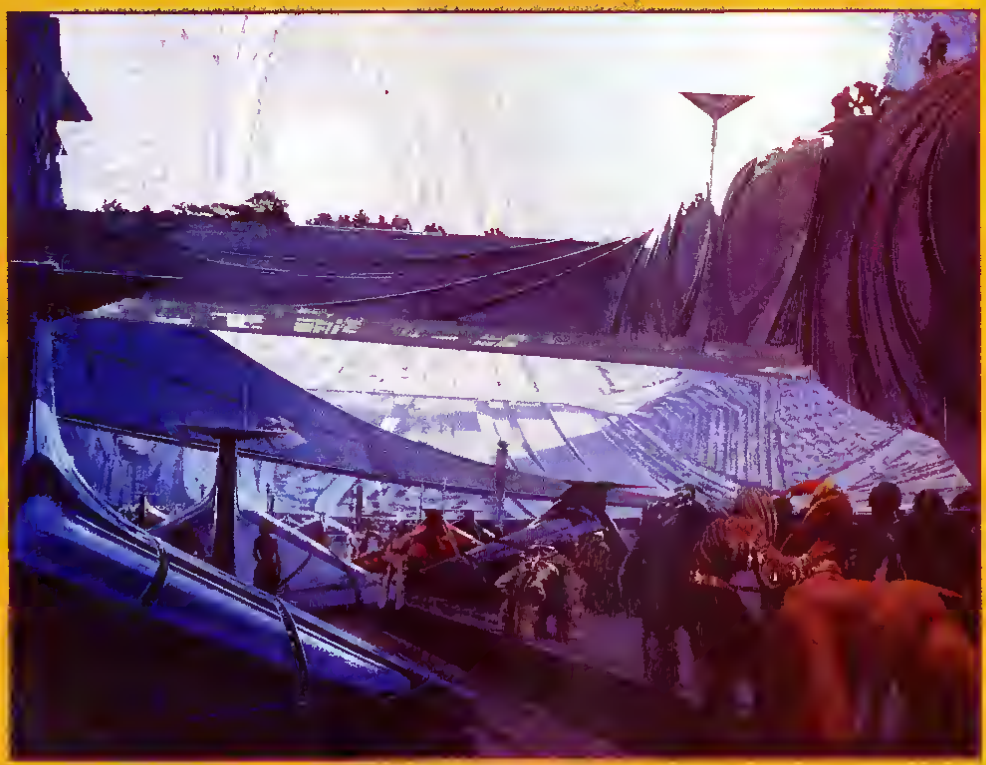
SYD MEAD
Le génie derrière CyberRace

Avoir à son actif le design de films comme 2010, Tron, Blade Runner ou Aliens n'a pas empêché Syd Mead de commencer une nouvelle carrière dans le jeu vidéo.





Dans Short Circuit, le film de John Badham, Syd Mead a travaillé sur la conception du fameux robot qui s'échappe des laboratoires de recherche de l'armée...

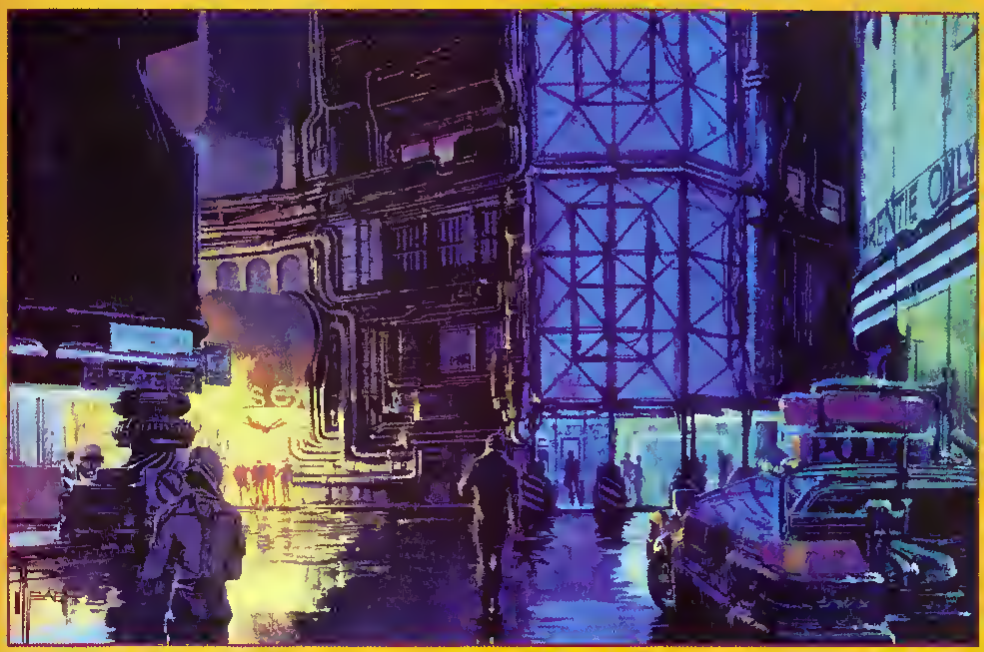


J'ai inventé le fantastique, déclare tranquillement Syd Mead ! Né en 1933 à Saint Paul, dans le Minnesota, il est aujourd'hui l'un des designers les plus connus au monde.

Il commence en 1959 en travaillant pour Ford Motor Company's Advanced Styling Studio, où il dessine des modèles de voitures, puis continue sa carrière en indépendant, faisant de nombreuses créations pour de grosses sociétés. En 1970, sa réputation est telle qu'il crée sa propre société, Syd Mead Inc., qui lui donne la liberté de choisir parmi les projets qu'on lui propose. En 1975, il part pour la Californie, où son talent sera très vite mis à contribution par Hollywood ; Star Trek, Bladerunner, 2010, Tron, Short Circuit ou encore Aliens lui doivent beaucoup. Chacun de ces films sera d'ailleurs nominé aux Oscars pour le meilleur design.

Depuis 10 ans, Syd Mead travaille pour d'énormes compagnies comme Sony, Minolta, Bandaï, NHK ou Honda. Du design de bouteilles à celui d'attractions japonaises en passant par la conception d'un night-club sur plusieurs niveaux, Mead continue de s'imposer dans le milieu.

N'oublions pas qu'il a également conçu l'intérieur de quatre Boeing 747 privés, de plusieurs paquebots, yachts et autres voitiers. En 1991, Bandaï publie Kronolog, 3 vidéo-discs qui retracent sa carrière. En 1993, une exposition interactive sur CD-Rom, Kronolog 2, permettra de découvrir 50 nouvelles œuvres de l'artiste.



2010 et Blade Runner sont deux des méga-productions sur lesquelles Syd Mead a travaillé. Ces films sont disponibles en vidéo, tout comme Aliens et le premier film Star Trek !

Mais l'actualité la plus brulante reste son travail sur CyberRace, le tout prochain produit de Cyberdreams, la compagnie qui nous a déjà étonné avec Darkseed, produit en collaboration avec le Suisse Giger, autre graphiste de talent. Une bonne occasion de mieux découvrir le jeu et son designer.

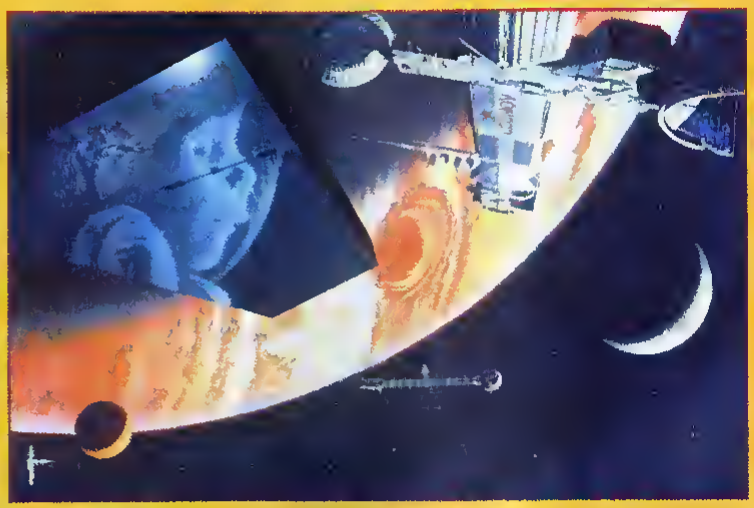
Sur la page de gauche, l'illustration qui a inspiré le jeu CyberRace. Ci-dessus, trois des roughs que Mead a dessinés pour le film de Ridley Scott, Blade Runner.

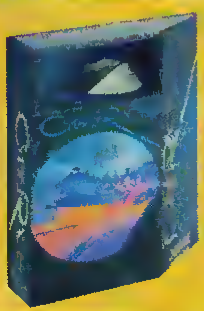
GEN4 : Comment en êtes-vous arrivé à concevoir un jeu vidéo comme CyberRace ?
Syd Mead : L'idée de CyberRace vient de la fascination de Patrick Ketchum (NDLR : le patron de Cyberdreams) pour une illustration que j'avais faite il y a plusieurs années. Une énorme boule dans l'espace, à l'intérieure de laquelle on découvre tout un réseau de routes, avec des véhicules ultra-rapides. Cette illustration est à la base du scénario et du design.

GEN4 : Quel est la principale idée dans cette illustration qui a donné naissance au jeu ?
S.M. : La vitesse. L'idée d'une vitesse aveuglante est fascinante. Si vous intégrez cet attachement à la vitesse, à sa représentation, dans un jeu où vous avez le contrôle du véhicule lors de compétitions, je ne vois pas de meilleur moyen de capter l'attention du joueur. En y ajoutant un scénario original, vous débouchez forcément sur un très bon produit.

GEN4 : Le scénario a-t-il vraiment un rôle important dans CyberRace ?
S.M. : L'histoire est vitale dans un produit, dans une expérience comme CyberRace. Surtout si vous avez envie d'imiter, d'émuler ou d'approcher le côté cinématographique d'un film.

GEN4 : Pour vous, un jeu doit donc ressembler à un film ?
S.M. : Le fait même de faire des jeux vidéo prend la cinéma comme modèle. C'est l'ultime loi-air, et on a tendance à penser que si un jeu ressemble à un film,



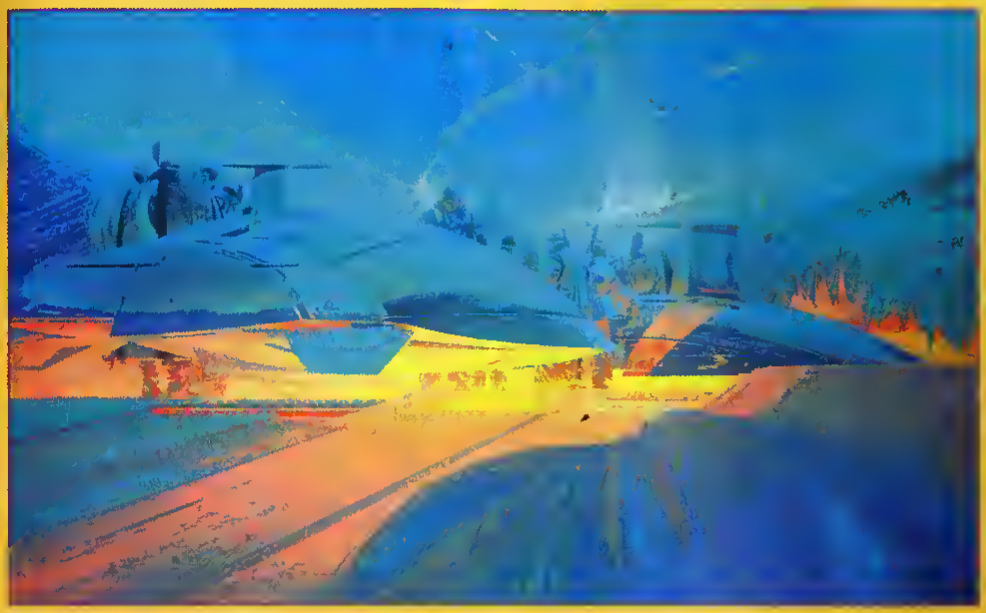


c'est mieux. Pour moi, la vraie question est de connaître la nature du divertissement et d'un bon scénario.
Donc je pense qu'il faut dès le départ une bonne histoire ; mais que le média en lui même soit une pièce, un film, une émission radio ou un roman n'est pas important. Ce qui compte c'est que cela finit toujours par réunir des gens qui ont beaucoup d'imagination et d'expérience, qui s'amusent et qui s'enrichissent mutuellement.

GEN4 : Quel a été votre travail sur CyberRace ?
S.M. : Mon but était de retrouver l'esprit du dessin original, et même si je ne me suis pas investi sur la partie 3D, puisque je travaillais en 2D, il a fallu recréer les proportions, les perspectives et le relief en accord avec l'image d'origine. J'ai également travaillé sur la forme des vaisseaux qui participent aux courses, toujours en revenant à l'illustration originale, en y intégrant la notion de véhicule très rapide, dont la peau externe, l'enveloppe, est amovible. Les pannesux latéraux peuvent bouger, afin que les vaisseaux puissent flotter, être stables et ainsi, dans mon esprit, puissent tourner sur le circuit à des vitesses de 500 à 600 km/h.
Plus récemment, j'ai travaillé sur le design des autres vaisseaux. Nous avons ainsi imaginé différents décors qui correspondent à différentes races. Pour les plus méchants des aliens, j'ai concocté un vaisseau de guerre, auquel j'ai donné un look organique, puis nous l'avons modélisé et nous y avons appliqué les textures. A l'inverse, le vaisseau terrien est très géométrique, très propre.
Les deux styles sont complètements différents pour une reconnaissance immédiate. Les vaisseaux sont de véritables "personnages" du jeu.

GEN4 : Vous avez participé à la création de la boîte du jeu ?
S.M. : Oui. J'ai été impliqué dans le design du packaging. Nous avons examinés toutes les boites existantes sur le marché. On les a mises côte à côte. Certaines avaient reçu des prix. J'ai alors travaillé sur la forme de la boîte, en tenant compte du problème de la taille, spécialement important pour le marché américain, son plisge, la façon d'y mettre les disquettes, sa mise en place en magasin...
Mon idée était de garder une forme rectangulaire, mais de jouer avec les angles. Le côté droit de la boîte à donc un angle coupé,

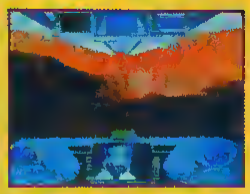
Deux des illustrations pour 2010 (en haut et ci-dessus), et quelques uns des plus célèbres dessins de Syd Mead.

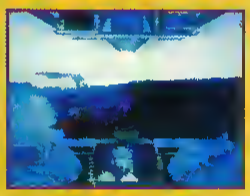


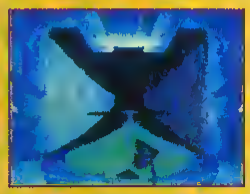
ce qui fait que d'où que vous soyez, vous voyez toujours un beau visuel et le nom du jeu. Enfin, ce trou en haut de la boîte, ce qui est inhabituel, a été un véritable cauchemard pour la fabricant. Mais cela permet d'avoir un effet d'ombre et une niche pour le modèle réduit de vaisseau. Ça rend la boîte plus originale, lui donne du relief, et surtout, le plus important, ça n'empêche pas le rangement dans les rayons.

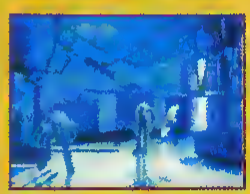
GEN4 : Que préferez-vous dans CyberRace ?
S.M. : Ma scène préférée pour le moment, de tout ce que j'ai pû voir lors de la production, et connaissant la qualité des écrans finaux du jeu, ce sont certains des plans panoramiques et ce que donne la nouvelle technologie Voxel, utilisée pour la 3D, qui fait dérouler le terrain pendant le vol. Remarquable !

GEN4 : A-t-il été difficile de passer du design d'objet ou de décors pour le cinéma au design d'un jeu vidéo ?
S.M. : Personnellement, j'ai plutôt trouvé cela sans problème, instinctif, puisque le but est toujours de créer une fiction. Le format est moins important que l'idée de raconter une histoire interactive, et que les techniques utilisées à cet effet. L'idée est de s'amuser, de faire marcher l'imagination et éventuellement, d'obtenir un succès commercial. Le jeu n'est qu'une façon plus élaborée de raconter une histoire, bien plus proche de l'utilisateur. ■









Voici les premiers écrans du jeu CyberRace, qui sera normalement testé le mois prochain !

PHILIPPE DRUILLET
Du Loft au jeu vidéo...

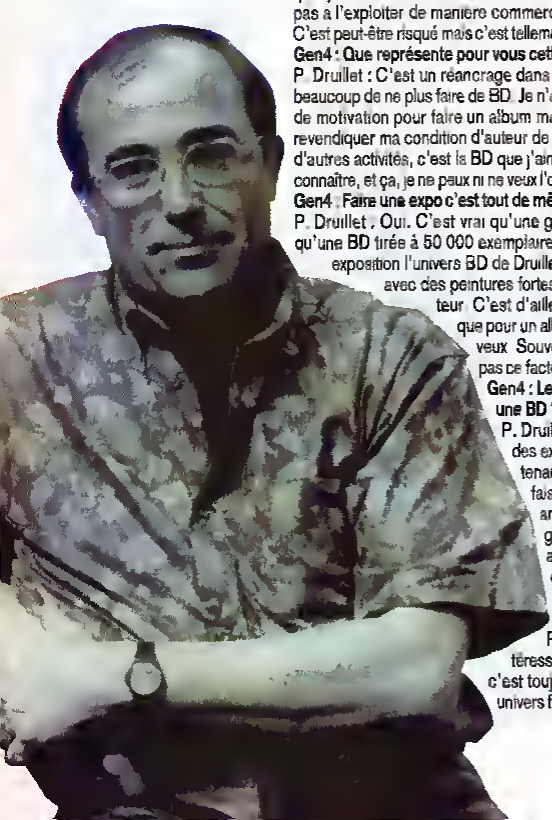
L'illustrateur français expose à la Galerie Loft à Paris ! L'occasion pour nous de faire le point sur ses projets et ses passions : l'infographie, le cinéma, la synthèse.

Gen4 : Que verra-t-on dans cette exposition ?
Philippe Druillet : Il y aura au total 43 œuvres originales. Une grande partie de toiles en peinture acrylique inspirées de mes BD et quelques sculptures. Comme toujours dans mes dessins ou mes toiles j'ai attaché un soin particulier à la couleur et aux formes des œuvres en fonction du support qu'est une galerie. Vous pourrez voir des tableaux triangulaires, une immense fresque et même des pin's façon Druillet. Cela représente environ un an et demi de travail intense. Mais je n'ai aucun regret car j'ai pris un réel plaisir à préparer cette expo.

Gen4 : Est-il difficile pour un artiste d'exposer ses œuvres ?
P. Druillet : C'est très délicat car il s'agit d'une véritable mise à nu devant le public. Celui-ci peut entrer dans l'univers de l'auteur. Même si j'ai la chance d'avoir un nom reconnu, chaque exposition est, pour moi, une remise en question. Je veux en effet constamment innover, faire quelque chose de différent. Quand une toile se vend bien, je ne cherche pas à l'exploiter de manière commerciale. Cela ne m'intéresse pas. C'est peut-être risqué mais c'est tellement plus intéressant.

Gen4 : Que représente pour vous cette exposition?
P. Druillet : C'est un réancrage dans mes origines. On me reproche beaucoup de ne plus faire de BD. Je n'ai actuellement pas suffisamment de motivation pour faire un album mais à travers cette expo je veux revendiquer ma condition d'auteur de bandes dessinées. Même si j'ai d'autres activités, c'est la BD que j'aime le plus. C'est elle qui m'a fait connaître, et ça, je ne peux ni ne veux l'oublier.

Gen4 : Faire une expo c'est tout de même bien différent d'un album ?
P. Druillet : Oui. C'est vrai qu'une galerie n'a pas le même impact qu'une BD tirée à 50 000 exemplaires. Mais on retrouve dans cette exposition l'univers BD de Druillet, c'est à dire de grandes toiles avec des peintures fortes, qui attirent et fascinent le visiteur. C'est d'ailleurs beaucoup plus intéressant que pour un album car là j'ai les couleurs que je veux. Souvent dans une BD on ne maîtrise pas ce facteur.



Gen4 : Le public est-il le même que pour une BD ?
P. Druillet : J'avais deux publics : celui des expos et celui des BD. C'est maintenant souvent le même. Comme j'ai fais de nombreuses expositions, j'ai amené un public de BD dans des galeries ou des salles de ventes alors qu'il croyait ce monde inaccessible.

Gen4 : Autre domaine qui vous passionne, l'infographie...
P. Druillet : J'ai commencé à m'intéresser à ce sujet en 1983. C'était, et c'est toujours, un moyen d'explorer mon univers familier de manière différente. C'est une technologie passionnante et surtout un moyen de création supplémentaire pour les dessinateurs. A mon avis tous les infographes sont aujourd'hui des peintres.

Gen4 : Vous n'avez jamais été tenté de faire un film en images de synthèse?

P. Druillet : Je viens de terminer un spectacle tout en images de synthèse pour la Geode de la Villette à Paris. C'est un film court de 4 minutes et demi qui sortira en juin fait de scènes de batailles tirées d'une de mes BD, "Salambo". Le film est produit par Calderon. J'ai fait le storyboard et c'est Eurositel qui s'occupe de l'animation de l'image. J'ai voulu rendre hommage à Eisenstein qui est pour moi l'un des plus grands cinéastes du XXème siècle. C'est lui qui a réalisé entre autres "Le cuirassé Potemkine" et "Ivan le terrible".
Je me suis d'ailleurs inspiré de ce dernier pour réaliser le clip de William Sheller "Excalibur". Ce clip comprend également une minute et demi en images de synthèse.

Gen4 : Vous avez, toujours en images de synthèse, un long métrage en projet.
P. Druillet : Cela fait plus de 4 ans que je suis dessus. "Kazhann" est une histoire qui se passe dans une ville du nord de la Russie transformée en bagne. On retrouve les mêmes ingrédients que dans Monte Cristo : un homme emprisonné s'évade et veut se venger. En l'occurrence le héros n'est pas Rambo, mais à la fin il s'en sort.

Gen4 : A quel stade en êtes vous?
P. Druillet : Pour l'instant le film est en stand by. On rencontre beaucoup de problèmes quand on veut faire quelque chose en images de synthèse.

Le mot fait peur. Un jour je discutais avec des producteurs de ce projet. Quand je leur ai parlé d'images de synthèse ils sont restés bloqués. J'ai alors remplacé le mot par effets spéciaux et ils ont été emballés. Malheureusement le problème ne se résume pas seulement à une histoire de terminologie. Actuellement on ne peut réaliser un film tout en images de synthèse du fait même que la technique n'est pas assez perfectionnée, en tous cas dans mon optique.

Gen4 : C'est à dire ?

P. Druillet : L'animation a fait beaucoup de progrès mais cela ne concerne vraiment que les cartoons. Faire un décor en images de synthèse, cela n'est pas très difficile. Par contre il existe un gros problème dans l'animation des êtres humains. On ne sait pas donner une vrai forme à un visage, à une main et on va mettre du temps à y arriver. Pour l'instant on a des visages glacés, des yeux vitreux. A mon avis, l'avenir est dans le mélange des techniques. Si Spielberg n'a jamais fait de films entièrement de cette façon c'est qu'il y a une bonne raison.

Un film comme "Tron" ne comporte pas plus de 11 minutes de ces d'images. On est tous devant un mur et la seule solution est de le contourner.

Gen4 : Vous êtes prêt a le faire pour votre film ?

P. Druillet : Bien sur ! Je ne demande que ça. Mais pour cela il faut beaucoup de moyens et là on en revient au problème des producteurs qui n'osent pas. Pourtant, en France, il y a beaucoup de personnes compétentes prêtes a se lancer dans cette aventure.

Gen4 : L'infographie vous intéresse, qu'en est il des jeux vidéo ?

P. Druillet : C'est mon fils qui est un inconditionnel des jeux. Il se ruine pour être a l'avant garde. Je joue de temps en temps avec des simulateurs de vols ou encore à Pacman, Starwars. Mais ce qui m'intéresse le plus, c'est le perfectionnement de l'image. On marche beaucoup trop au son alors qu'il faudrait plus travailler la couleur. Pour moi également les jeux vidéo d'aujourd'hui n'impliquent pas assez le joueur.

Gen4 : Accepteriez vous de travailler sur un jeux ?

P. Druillet : J'en avais déja commencé deux il y a quelques années mais l'éditeur n'a pas donné de suites. Si aujourd'hui on me propose d'en refaire, je dis oui. Bien entendu j'y mettrais certaines conditions. Il faudrait valoriser le rôle du joueur. Il existe bien des sort disant jeux ou avec un pistolet on tire sur ce tout qui bouge.

C'est a mon avis une belle arnaque. Tout en conservant au jeu un attrait aussi important qu'il peut en avoir actuellement, il faut impliquer le joueur de manière plus importante.

Gen4 : Vous faites une belle promotion des jeux. Ne sont-ils pas pourtant vos concurrents directs ?

P. Druillet : Les jeux ont en effet mis plus de 50% du marché de la BD en l'an. Je trouve ça tout à fait normal ! La BD s'en est mis plein les poches pendant des années et elle paye maintenant son manque d'imagination. Les dessinateurs de BD doivent se diversifier. Faire des jeux vidéo, des pubs, des décors, bref autant de choses qui font qu'ils ne seront pas surpris par l'arrivée de nouvelles technologies qui leur prendront leurs lecteurs. C'est ce que j'ai essayé de faire. J'ai fait de la pub, des collages (!), des affiches de films ("Le nom de la rose", "La guerre du feu"), des portraits, des couvertures de livres. Tout cela fait que j'ai toujours réussi à bien m'en sortir.

Gen4 : En dehors de tout ça, quels sont vos projets ?

P. Druillet : Je ne suis pas encore prêt à refaire une BD. J'attends en fait de tomber sur un livre contemporain qui me passionne et qui me donne envie de l'adapter. Je veux faire quelque chose où l'on ne m'attend pas. Tardi à fait avec "Jeux pour mourir" une adaptation qui m'a beaucoup plu, c'est un peu ce que je veux faire.

Sinon apres mon expo et la Geode j'ai plein d'idées qui ne sont qu'a l'état de projets comme faire les decors d'un parc d'attraction en province ou encore réaliser enfin mon film ! ■

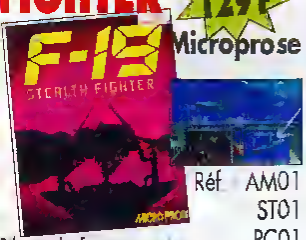
GALERIE LOFT
3 bis rue des Beaux-Arts
75006 PARIS

JEUX EN FÊTE !!!

F-19 STEALTH FIGHTER

129 F

Microprose



Réf. : AM01
ST01
PC01

Pilotez le fameux avion "furtif" de l'US Air Force, et apprenez à échapper aux radars...

M1 TANK PLATOON

129 F

Microprose

Réf. : AM02
ST02
PC02

"LA" référence en matière de simulation de blindés. M1 Tank Platoon vous permettra de commander 16 tanks !

F-15 STRIKE EAGLE II

129 F

Microprose

Réf. : AM03
ST03
PC03

La suite du plus connu des simulateurs de vol. Plus rapide, plus complet, avec des missions à gogo.

CRISIS IN THE KREMLIN

Spectrum Holobyte

129 F

Réf. : PC29

Prenez les commandes du Kremlin et essayez de mieux faire que Gorby !

KNIGHT OF THE SKY

129 F

Microprose

Réf. : AM05
ST05
PC05

Retrouvez l'ambiance des combats du début du siècle, dans cette simulation de vieux biplans !

FLAMES OF FREEDOMS

129 F

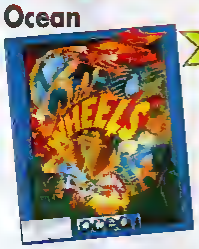
Microprose

Réf. : AM07
ST07
PC07

Suite du très fameux Midwinter, cette suite est l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces dernières années.

WILD WHEELS

Ocean



129 F

Réf. : AM10
ST10
PC10

Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs, et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu !

COVERT ACTION

Microprose

129 F

Réf. : AM13
PC13

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre.

SUPER TETRIS

Microprose

129 F

Réf. : AM14
PC14

Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs, et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu !

BATTLE COMMAND

Ocean

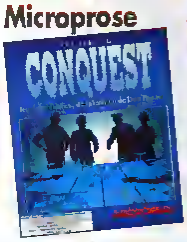
129 F

Réf. : PC27

Les auteurs de Carrier Command ont encore fait fort avec cette simulation de tank dont la 3D est à couper le souffle.

GLOBAL CONQUEST

Microprose



129 F

Réf. : PC28

Un grand jeu de stratégie qui vous permettra d'essayer de devenir le maître du monde

HYPERSPEED

Microprose

129 F

Réf. : PC32

Hyperspeed vous permet d'embarquer pour un long voyage spatial qui vous fera découvrir de nouvelles civilisations...

ELITE PLUS

129 F

Microprose

Elite est LA référence en matière de simulation spatiale. Elite Plus est encore mieux. Un classique !

Réf. : PC30

MANTIS

129 F

Microprose

Une superbe simulation spatiale avec de nombreuses scènes cinématiques, un scénario d'enfer et une action non stop.

Réf. : PC31

BON DE COMMANDE

Réf. : |_|_|_|_|
Réf. : |_|_|_|_|
Réf. : |_|_|_|_|
Réf. : |_|_|_|_|
Réf. : |_|_|_|_|

PC : ☐ 3"1/2, ☐ 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____
Ville _____ Pays : _____

Je paie X F = F + port F = Total F TTC
☐ Chèque Bancaire, ☐ CCP ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock.
Réf : |_|_|_|_|_| Réf |_|_|_|_|_|

GEN4

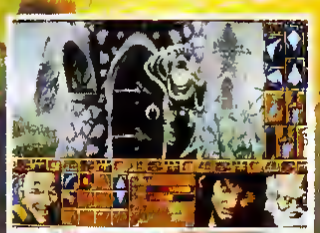
CONDITIONS DE VENTE : Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs de port pour 2 jeux. Port gratuit à partir de 3 jeux 5 jeux (à 129F) au choix : 550 Frs port compris. Au delà de 5 jeux : 100 Frs le jeu, port compris.

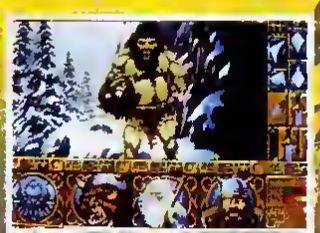
ISHAR 2

MESSENGERS OF DOOM

- Plusieurs centaines de personnages
- Trois fois plus grand qu'Ishar
- Ville médiévale inédite (port, banque, auberges, commerces, temples, prison, bibliothèque, night club...)
- Cité dans les arbres
- Relief dans les montagnes
- Algorithmes de psychologie (dialogues, mensonges, assassinats...)
- Gestion jour/nuit
- Utilisation d'animaux de compagnie
- Equipes d'Ishar réutilisables
- Nuits blanches garanties

36.15 SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV - JEUX PRIMÉS
COMMANDES





Silmarils

- PC & COMPATIBLES : VGA 256 COULEURS SOUNDBLASTER, ADLIB
- ATARI ST & STE
- AMIGA
- BIENTO DISPONIBLE SUR ATARI FALCON, AMIGA 1200, MACINTOSH COULEUR

ISHAR ET TRANSARCTICA DISPONIBLES SUR ATARI FALCON ET AMIGA 1200
SUR 36 15 SILMARILS COMMANDEZ-LES VITE !

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

WEEK-END A LONDRES

Sea, Rain & Fun...

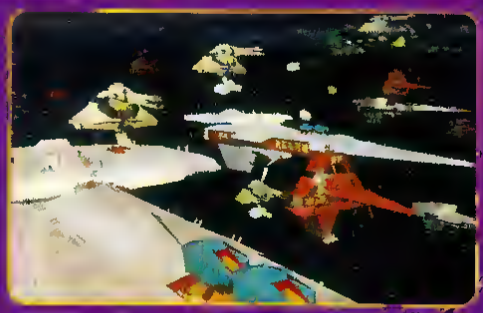
A moins d'une heure d'avion et bientôt accessible en deux heures par TGV, Londres est une capitale fournie en divertissements variés.
Stéphane joue les guides touristiques...

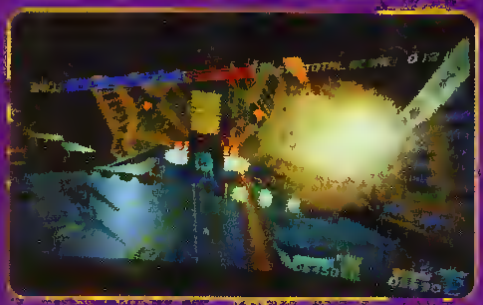
The Trocadero

Ce grand centre regroupe plusieurs cinémas, des boutiques variées, le tout nouveau restaurant Planet Hollywood ouvert par Stallone, Schwarzenegger et Bruce Willis, et également le Guiness Hall Of Records, où vous pourrez découvrir les records divers et variés du fameux institut (on pourra y préférer la bière du même nom). Mais le Trocadero, c'est surtout l'emplacement du Fun Center, plus grosse salle d'arcade d'Europe, avec de nombreux jeux Virtuality (en réalité virtuelle), toutes les nouveautés et même Quasar, un jeu grandeur nature où 20 personnes s'affrontent à coups de pistolet laser dans un décor à la Terminator.

Galaxian 3

Si vous allez au Fun Center dans les semaines à venir, vous pourrez y découvrir le jeu d'arcade le plus fou que nous ayons jamais vu. Galaxian 3 est le tout nouveau jeu de Namco, et il faut bien avouer qu'ils ont frappé très fort. Si vous avez aimé Starblade, l'Atari ou X-Wing sur votre PC, préparez-vous à un choc. Le "cabinet" du jeu fait environ 3 mètres de long sur 2 mètres de profondeur. Là, 3 joueurs peuvent prendre place dans les postes de combat, et livrer l'espace d'une partie un intense Space Opera. L'écran de 3 mètres sur 3 présente aux joueurs des scènes de combat spatial à grande vitesse, une partie de leurs différents curseurs se déplacent en fonction du canon laser qu'ils auront récupéré. Enfin, Galaxian 3 est un système qui n'est pas uniquement réservé aux images de synthèse. Croyez-moi, c'est sensationnel, c'est la première fois que je vois et j'oublierai vite de sitôt. Prenez l'amende pour une partie.





Moi, ce que j'aime vraiment à Londres, ce sont les pubs. En effet, l'ambiance qui y règne est vraiment sympa, et en plus, les bières anglaises sont succulentes. Vous pourrez également discuter avec les gens qui y viennent, ou encore faire une partie de Darts, les fameuses fléchettes...

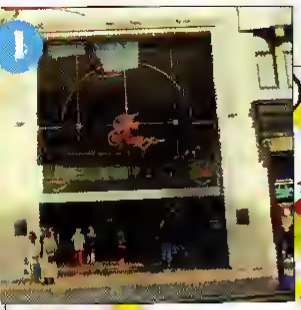
? KEZAKO

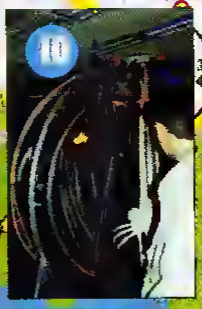
COMMENT ALLER A LONDRES ?

Les moyens sont nombreux, et donc accessibles a tous.
Si vous prenez l'avion, sachez qu'un Pans-Londres coûte moins de 1000 francs, é condition de passer votre week-end en Angleterre. Par contre, les tarifs en semaine sont bien plus élevés.
Si vos finances ne vous le permettent pas, vous pouvez prendre le train et le ferry-boat (ou l'hovercraft), c'est assez rapide et moins honereux. Enfin, vous pouvez prendre tous les risques et partir en voiture. La conduite a gauche, c'est une experience enrichissante !

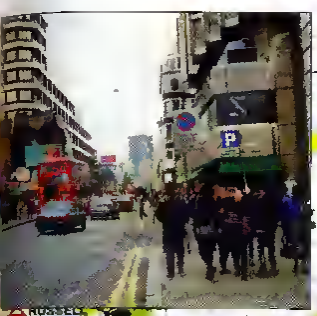
OU RESTER A LONDRES ?

Malgré la chute de la livre Sterling, les prix des hotels demeure prohibitif dans la capitale anglaise.
Pour les plus fortunés, reservez une chambre à l'arrivee e l'aéroport ou dans une gare, vous aurez de bons prix.
Sans quoi, rabattez-vous sur les fameux Bed & Breakfast qui vous permettront en plus d'être plus proche de la population anglaise.





1- Au Piazza, 100 Oxford Street, vous trouverez un WH Smith pour acheter des magazines anglais, mais aussi une boutique Games Workshop, pour les amateurs de figurines de jeu de rôle...
2- Amusements est une salle d'arcade chère mais où l'on trouve un paquet de nouveautés.
3- Le Virgin Megastore, moins beau à Londres qu'à Paris, mais bien plus grand !
4- Dans Tottenham Court Road, vous trouverez des boutiques d'électronique à bas prix.
5- Forbidden Planet, LA librairie pour déguster tous les comics américains et tout ce qui concerne la SF et le cinéma.
6- Le tour de Londres.
7- Virgin Games Center, 120 Oxford Street, propose tous les jeux micro et vidéo et aussi les jeux de rôle.
8- Hamley's est le plus grand magasin de jouet d'Europe. A ne pas rater, surtout avec sa salle d'arcade Sega au sous-sol !
9- Picadilly Circus, point de chute des touristes, propose plusieurs disquaires gigantesques.
10 - Cette boule vous fera tourner dans tous les sens et ressentir les joies de l'apesanteur !
11- Madame Tussaud est l'équivalent de notre Musée Grévin.
12- Le Trocadero (voir page précédente).



13- Leicester Square ; ses restos, ses cinémas, ses touristes...
14- Covent Garden, équivalant des Halles à Paris.
15-The London Dungeon, musée de cire spécialisé dans les instruments de torture...
16- The Rock'N'Roll Hall, musée de cire dédié au Rock.
17- Virtual Quest, en face de la tour de Londres, propose une sorte de Donjons & Dragons en réalité virtuelle. LE jeu à voir lorsque vous irez à Londres.

GENERATION PRATIQUE

Ce mois-ci dans Gen4 Pratique, la soluce de Monkey Island 2, d'Inca mais aussi des trucs & astuces pour Comanche , les bidouilles, le courrier des lecteurs et les Petites Annonces.

Courrier des Lecteurs

SUSCEPTIBILITE

Cher Génération 4,
Eh oui ! Une autre lettre du Canada. Dans votre cahier 2 de trucs soluces et courriers, je suis tombé sur une lettre qui ne m'a vraiment, mais là, vraiment pas plu. Martin Blais de Quebec, Caneda vous a écrit une lettre, et voila que vous lui avez répondu . et je cite . "Waouuu ! Une lettre du Canada. Ça c'est le pied intégral. Après la Nouvelle Calédonie, on nous l'it aussi au Canada" La c'était trop. [.]
Je ne veux pas vous offusquer mais bien vous ouvrir les yeux devant ce grand et merveilleux pays qu'est le Canada, pourquoi ne pas nous rendre une petite visite et profiter des nombreuses possibilités! Les Etats-Unis ne sont pas le seul pays de l'Amérique du nord. [...] Après cette "courte" leçon d'histoire, j'espere que vous penserez avant d'écrire de telles répliques. Votre revue est fantastique, mais pourquoi ternir votre image internationale? Plusieurs lecteurs auront déja remplacé Gen4 par des revues amérl caines qui d'après moi ne font pas le poids, mais je les comprends... Pourquoi acheter un "canard", comme vous dites, qui ne respecte pas ses lecteurs?[. .] D'autre part,vous ne savez peut-être pas que votre mag est envoyé par bateau. Eh bien, il arrive constamment un mois en retard, ce qui veut dire que si vous lisez celui du mois d'Avril, je lis celui du mois de Mars

TRISTAN HARVEY, QUEBEC, CANADA

Salut cher ami du Canada,
je vais te répondre puisque c'est moi qui ait écrit "cette réplique". Je ne sais pas si j'ai fait une grosse bêtise mais en disant cela je n'ai jamais voulu injurier qui que ce soit. D'ailleurs, j'ai relu le courrier en question et je ne vois toujours pas pourquoi tu y as trouvé des termes injurieux. Tout d'abord, je te signale que je n'ai pas comparé le Canada à la Nouvelle-Caledonie puisque c'est ce qui te "chiffonne". Je faisais juste une constatation. D'ailleurs, tu ne trouves pas que tes propos sont insultants envers les calédoniens qui n'y sont pour rien dans cette "affaire". Ensuite, je suis ce qu'on appelle un "citoyen du monde" c'est-à-dire que je suis de ceux qui pensent que tout pays est fantastique a sa manière. J'en sais quelque chose compte tenu du nombre de pays que j'ai visités. Enfin, j'ai de la famille au Canada alors .
Bon allez enterrons la hâche de guerre et pour en revenir à ton probleme de delai, nous n'y pouvons pas grand chose. En effet la distribution est prise en charge par un enorme organisme que nous ne contrôlons absolument pas, et puis il faut laisser le temps au bateau d'arriver (l'avion augmenterait par trop le coût du magazine). De toute façon, je te conseille de t'abonner car cela te permettra d'être plus proche de l'actualite. Sur ce a bientôt et sans rancune

HYSTERIE

Bande de crabe !!!
Vous ne pouviez pas laisser les numeros de vote du Top Gen dans le même ordre que dans l'ancienne formule ??? D'autre part, n'y a t'il vraiment plus rien sur ST ? Rage !!! Je ne compte pas renouveler mon abonnement, car en m'abonnant, je pensais recevoir mon Gen4 avant les autres. En fin de compte, je suis obligé de baver devant au bureau de tabac, tout en achetant d'autres magazines. A St Brieuc, sortie en kiosque le 29/03/93, reçu le 2/04/93...
Peut-on envoyer le bulletin de vote "Top Gen", le coupon cadeau et le courrier des lecteurs a la même adresse et dans la même enveloppe, parce que tous les mois, ça commence à faire cher

JULIEN LE GUIRRIEC

Relaaaaaax ! Ne t'énerve pas comme ça... Bon. En ce qui concerne les votes Top Gen je suis tout à fait d'accord avec toi, puisque je les classe moi même la plupart du temps et que moi aussi je me trompe. Je viens donc à l'instant de demander à Marie, notre maquettiste de revoir ça, avec mon sourire le plus faux-cul (sinon c'est à coups de bottin que l'on se fait recevoir). Cela devrait donc être réglé désormais.
En ce qui concerne le peu de nouveauté sur ST, je suis desolé, mais nous ne sommes que la presse et pas éditeurs. Si plus personne ne programme sur ST, nous n'y sommes pour rien. Il faudra bien un jour ou l'autre que les possesseurs de ST se résignent soit à changer de becane, soit à se cantonner aux anciens jeux (A noter quand même la sortie de Civilization sur cette machine, ce qui n'est pas rien pour les amateurs de strategie). Si jamais tu décides de ne plus t'abonner, saches d'abord que toute ta vie tu risques d'être poursuivi par un remord et une honte inavouable. On te pointera du doigt, les gens riront de toi, les chiens t'urineront dessus et tu vieilliras seul dans un appartement sordide bourré de maladies et criblé de dettes. Comme tu peux le constater ce geste est plus lourd de conséquence que ce l'on pourrait imaginer. C'est donc en pensant uniquement à ton bien être que je te conseille d'abandonner ce projet aussi audacieux qu'irresponsable. Comme Michel vient de le dire, la distribution dans les kiosques ne dépend pas de nous directement, mais d'un très gros organisme, alors que les envois des abonnés dépendent eux de la poste (ce qui est normalement plus rapide)
En ce qui concerne ta derniere question, sache qu'avec Gen4 tout est possible, y compris l'impossible. En consequence, dans notre infinie bonté, nous t'accordons la possibilité de mettre le tout dans une même enveloppe. La vie n'a-t-elle pas un arrière goût de merveilleux ?

ADORATION

Bravo pour la nouvelle version de votre magazine, surtout pour les tests qui y sont plus détaillés. Bon. Fini les compliments, pensons un peu à moi. 1- Pourriez-vous me donner l'adresse des boutiques d'informatique de region Parisienne qui louent leur matériel (s'il y en a), car je veux un 386, mais je n'ai pas encore les moyens. 2- Quel est le meilleur entre le 386SX et

le 388DX ? 3– Quelle est la meilleure carte sonore.
Une fidèle lectrice qui rêve sur tout vos reportages et tests en attendant d'avoir son micro.

Ahhh... Ca fait du bien de tomber sur quelqu'un qui nous reconnait enfin à notre juste valeur. Tout d'abord, je profite de ces charmants encouragements à propos de la nouvelle formule pour remercier tous ceux et toutes celles qui nous ont écrit ou téléphoner pour nous faire part de leur satisfaction et de leurs encouragement. Ça fait toujours plaisir de savoir qu'on ne fait pas tous ça pour rien. Comme vous avez pu le constater, cette formule privilégie desormais les produits phares, avec des articles beaucoup plus importants qui vous permettent de bien cerner l'interet de chaque produit. Nous partons du principe qu'il est préférable de parler beaucoup et longtemps des bons produits et de mettre un peu de côte les autres que de s'etendre un peu sur tout, sans sborder vraiment en profondeur ce qui vous interesse.
En ce qui concerne ta premiere question, non, nous ne connaissons pas les adresses des magasins de location d'ordinateur pour particuliers. En effet, les sociétés qui font celà s'adressent plus souvent aux entreprises et c'est souvent très cher.
Pour ce qui est de la seconde question, je vais esssyer de ne pas craquer, bien que nous ayons deja répondu à cette question de nombreuses fois. Un 386 DX est bien supérieur á un 386 SX. En effet un SX n'est qu'une version bridee (c'est à dire volontairement diminuée) du DX.
En ce qui concerne la meilleure carte son pour PC. Il faut s'entendre sur ce qu'on appelle "meilleure". Si ce sont les possibilités maximum, quel que soit le prix, ou bien la compatibilité la plus large, le prix le plus petit..
Mon opinion personnelle me dirais de te conseiller la carte Sounblaster. Relativement bon marché, elle permet d'obtenir les voix digitalisées, les sons et les musiques sur pratiquement tous les jeux. Bien évidemment des cartes comme la Sounblaster Pro 2 ou la Pro Audio Spectrum sont surement techniquement beaucoup plus performante (possibilité de connecter un CD-Rom notamment, échantillonage beaucoup plus puissant ainsi que des canaux supplémentaires), mais comme vous pouvez vous en douter, elles sont plus chères.
Voilà... J'espère avoir répondu da mon mieux a tes questions, en espérant que des rigolos ne vont pas nous la reposer dans la semaine qui suit...

LOINTAINE PROSE

Cher Gen 4, je t'écris d'Afrique pour te poser quelques questions : 1– D'abord, je te demanderais quelques informations sur ces 3 consoles: Super Nintendo, Super NES et Super Famicom. Lesquelles trouve-on en France et où ? Quels sont les prix? Avec quels jeux sont-elles vendues? Quelle est la meilleure techniquement ? Quel est leur fréquence ? Est-ce qu'elles marchent toutes avec une prise peritel ? Est-ce que l'adaptateur qui permet d'utiliser tous les jeux est disponible en France ? Si oui, où ? Si oui, á quel prix ? 2– Quels sont les 10 meilleurs jeux tous genres confondus de . la Super Nintendo, la Super NES, la Super Famicom, la Megadrive, le PC386/486, l'Amiga 500 1 Mo.

AGJAFG GUITARD, BANGUI

Salut grand africain,
j'ai un peu écourté ta lettre mais elle passe comme tu peux le voir. 1– On peut les trouver toutes les trois en France dans les boutiques spécialisées (Ils Banzzai pour les adresses). Les deux premières valent aux alentours de 1000F et la Super Famicom coûte 200F plus cher généralement. Pour les jeux inclus tout dépend des magasins et des promos. Elles sont toutes pareilles sauf que la Super Nintendo fonctionnne en 50 Hz donc certains jeux sont ralentis. Il faut une prise péritel mais pour les Super NES et Super Famicom ils restent quand même á 60 Hz donc il te faut une TV qui le reconnaît sinon ça ne marchera pas. L'adaptateur est disponible en France toujours dans les boutiques spécialisees à moins de 100F. 2– Pour les Nintendo: Street Fighter 2, Zelda 3, Axelay, Actraiser, Super Ghouls & Ghosts, Mario Kart, Mario World, Jimmy Connors, Prince of Persia, Final Fantasy. Pour la Megadrive: Street of Rage 2, Sonic 2, Sonic, Tiny Toons, Mickey et Donald, Alisia Dragoon, Desert Strike, Flashback, Another World, Street Fighter 2 Prim. Pour le PC: X wing, Indy4, Alone in the Dark, F1 Grand Prix, Monkey Island 2, Syndicate, Strike Commander, Wing Commander 1 et 2, Flashback, Civilization. Pour Amiga: Project X, Sensible Soccer, F1 Grand Prix, Superfrog, Body Blows, Indy4, Monkey Island 2, Flashback, Shadow of the Beast 3, Lemmings 2. Pour Body Blows c'est bien mieux que Street Fighter 2 surtout que Team 17 doit sortir une nouvelle version et Body Blows 2.

Ça a été long mais j'espère que ça te convient comme réponse. A bientôt

LES PETITES ANNON

AMIGA

VDS A500 PLUS Plus M505 + 1083S + multistart 2 + Rom 1.3 + HDGVP 52 Mo/2 Mo + accessoires Le tout TBE : 8 900 F Tel 45 84.87 02

Les ordinateurs de la gamme Amiga, et plus particulièrement les modèles 500, 500+, 600 et 1200, vendus dans cette rubrique sont de serie livrés avec leur propre alimentation, leur souris et leurs câbles de connections Il est donc inutile de fournir aux éventuels acheteurs de telles informations

Vds 1200 disquettes au format 3"1/2 Pour plus de renseignements, contacter après 19h30 Alexandre au 81 80 91 97

Vds A500 (1 Mo de CHIP + 2,5 Mo de FAST) + Action Replay 2000 F DD120 Mo + Controleur SCSI (92) : 2500 F Carte 68E C030 pour 500 ou 2000 + 2 Mo RAM 32 bits + Coprocesseur 68882 (92) 4000 F DCTV (93) 2200 F Greg 60-07-47-82

Vends jeux originaux Waxworks 200f, Shadow of the Beast 3 200f, Zool 150f et utilitaires Workbench 2,5 a 250f avec AM Fonts et FM Extras Vds AM 600 + 30 disks à 2100f TEL : 64-07-62-35 Pseudo Fred.

Vends Amiga 500 + ext 512Ko + 100 disk + joystick + cordon branché chaine + original Wing Commander + donne table inform tout dans boite origi, vds 600 f moniteur couleur 16" 16-25-74-60-30

Vends Amiga 500+ DD GVP 52 MO + imprimante NB Le tout 4000f Demandez Emmanuel au 43-46-55-48

Vends Amiga 500, 1 mega, 1 joystick, cable peritel 2000f Tel 16-78-58-78-38 après 19h, demandez Gerald

Vends Amiga 500 + ext + moniteur 1084s + 2 joysticks + nbreux jeux et logiciels + revues + boites d'origine Valeur 5500f, cédé à 3800f Tel 98-56-37-54 après 19h Demandez Nicolas

Débutant cherche contact sur A500 pour échange jeux et utils Poss news Merci à tous d'avance Contacter Thierry Chomienne 16 rue Catulienne 93200 ST DENIS. TEL/: 48-20-21-91

Vends Amiga 2000 avec 2 lecteurs internes moniteur 1083S joystick jeux : 4000 F Tel 48-41-17-45 après 18h

Vds scanner à main 64 tons de gris Etat neuf Sous garantie Livré avec disquette d'utilisation Urgent! Tél: 60 72 03.39

Recherche logiciel Amos (programmation) + possibilité échange de jeux récents AMOS = 350f (urgent). Tel 38-61-01-03.

Vds Amiga 500 + extension mémoire de 512 Ko + 1 joystick

VENDS DD QUANTUM SCSI 52 Mo Dataflyer + 2 Mo Fast ext. a 8 Mo pour Amiga 500 Prix 3 000 F a deb Garanite jusqu'en Juillet + Modem Toshiba quadri compouce PC 1 600 F a deb. Thierry Tél:39 85 43 36

VENDS NOMBREUX JEUX Sur AMIGA 500. Prix sympa Pedreira Didier, 11, Rue Henri Rochefort 91000 Evry

VENDS JEUX Pour Amiga, original WRATH OF THE DEMON 50 F et autres. Pytkiewicz John, Station total, Rue Jean Burger 57070 St Julien les Metz

VENDS A500 1 MO Plus moniteur 1083s + 2eme lecteur + jeux + Amos + souris + joystick. Faire offre apres 17h30, Tel.47,88 39,59

VDS BODY BLOWS Pour tout Amiga (original) : 170 F. Tel.26.49.61.78

VDS OU ECHANGE LOGICIEL Sur Amiga 500 Contacter Chodie BP 23 6200 Chatelineau Belgique

VDS AMIGA 500 PLUS Plus souris + joystick + jeux originaux Vroom et Greatcourt 2 + 10 disquettes vierges + Jaguar XJ 220 2 500 F presque neuf. 1 an TBE Contacter Arnaud aux heures repas Tél:23 52 25 95

VDS AMIGA 500 Plus extension 512 Ko avec horloge+joystick Quickshot+souris+boites de rangement+cable peritel+nbrx jeux dont STREET FIGHTER 2 Le tout : 2 000 F. Contacter Nicolas. Tél:66 83 03 37

VDS AMIGA 500 PLUS 1MO Plus 10 jeux originaux, annee 1992. Le tout 2 500 F Prix a debattre Tel.70.43.67.55

VDS AMIGA 500 1 MEGA Plus DD Quantum 127 Mo, garantie 11/93 + 2 joysticks + housse + 27 jeux originaux : 6 500 F. Tél 92 72 75.63

"VDS AMIGA 2000 WB 2.0 Plus 5 Mo Ram+104 Mo HD+carte PC+lecteur 5""1/4+2 lecteurs 3""1/2+CD ROM (CDTV)+Trackball+jeux CD digit son + disquettes Prix a debattre Le tout ou fine partie. Tél:75,55 68 39"

VDS CDTV COMPLET Plus SIM CITY CD + XENON 2 CD + LEMINGS CD + autres CD prix. 1 200 F. Telephoner le soir Tel 78 09.18.46

VDS A500 + 1 MO Plus lecteur externe + 3 joysticks + 500 disks + TV Couleur Sharp + 30 originaux + tapis souris : 3 000 F. Tél:43 08 87 85

VDS ORIGINAUX SUR AG De 50 a 100 F dont : HEART CHINA-HEIMDALL-LARRY V-BARBARIAN II-LEMMINGS . Contacter Gregoire entre 18h et 22h Tél 47 88 58 89

VDS A2000-DD 20 MO 3 lecteurs internes + jeux utils. et action REPLAY 3. Tél:34 84 03 52

VDS AMIGA 2000 Plus moniteur 1083S + souris avec tapis + logiciels 4 000 F Contacter Sebastien. Tel:39 85 29 87

PC

"VDS PC 386 25 2 MO DD 40, SVGA, lecteurs 3""1/2 HD, Sound Blaster CMS, scanner a main, nbrx jeux originaux et Sharewares : 8 000 F. Urgent Contacter Fabien Tel: 56 20.85 20"

"VDS PC 386 25 2 MO DD 40, SVGA, lecteurs 3""1/2 HD, Sound Blaster CMS, scanner a main, nbrx jeux originaux et Sharewares : 6 000 F Urgent Contacter Fabien Tel: 56.20 85 20"

ECHANGES SUR PC Tous genres de jeux, serieux et durables Berthelon Eric, 58 Avenue du Mail 01000 Bourg en Bresse.

VDS PC 486 DX 33 Evolutif 4 Mo-DD 120 Mo, moyen tower, LE CT 3-5HD, carte Tseng HI-Color (65536c), ecran SVGA Multisync, Galaxy Sound NX Pro, Dos5 0, Window 3.1, nbrx jeux et utils : XWing : 13 900 F. Tél:42.00 34.64

"VDS PC VICTOR 286 P Portable + logiciels + souris. 1 Mo 32 Mo HD, lect. 3""1/2 HD Prix 6 000 F. Contacter Marc Tél:56 84.17.66"

VDS NEW PC ORIGINAUX X-WING-DUNE II-KQ6 . 90 a 100 F piece avec notice VF Ech utilit, PAO-CAO-DAO sous Windows. Contacter Michel. Tel:47 78 14 31

"VDS JEUX PC 3""1/2 LAURA BOW 2 VF-KING OUEST 6 VF-MONKEY ISLAND 2 VF-ULTIMA 7 VF-COMANCHE- REX NEBULAR-SHADOW OF THE COMET VF-ULTIMA UNDERWOLD 2 : 250 F piece Telephoner apres 20h Tél:60 72.02 92"

"VDS PC 1512 COULEURS 512 Ko, lecteur 5""1/4, DD 22 Mo, souris, nbrx jeux et utilitaires Prix : 2 000 F Contacter Julien Tél:30 44 31 39"

"VDS-ECH JEUX PC 3""1/2 Poss de nombreuses News, rech contacts serieux et durables, ach ou ech de nbrx mod Rech passionnes par la musique assistee par ordinateur Pour ech nos compositions Tel 23 80 41.55"

"VDS PC/XT 8MHZ 640 Ko Ram, 2 lect 5""1/4-360 Ko, carte et ecran CGA mono-MS DOS 3 1, nbrx logs Prix : 2 500 F. Telephoner apres 18h Nord uniquement ou les regions proches Tel 20 79 61.48"

VENDS DIVERS LOGICIELS Pour PC envoi disk catalogue 3 25 contre 25 F (cheque). Liste complete logiciels a Mr Ferrero Juanito N-1 Place Hector Berlioz 26200 Montelimar. Tél 75 51.23 66

VDS JEUX PC ORIGINAUX 150 F piece INDIANA 4-KING QUEST VI-MONKEY ISLAND 2-KYRANDIA Etat neuf. Telephoner apres 18h30. Tel 72.50 39 95

VDS TRES NBRX JEUX Dont News : ISTRIKE-L2-MM4-V7/2 Vds carte mere 386 DX 25 . 500 F (8 slots O W/S) Vds 4 Mo de Ram en barrette 1 Mo (70 ns) 600 F. Tél:45 43..44.80

VENDS JEUX PC ORIGINAUX 200 F piece : XWING-DUNE 2 VF-FALCON 3-MIGHT AND MAGIC 4 VF-MICHAL JORDAN-CIVILISATION.. Tel:94 27 44 76

RECHERCHE EN ORIGINAUX

CES

BATTLE OF BRITAIN et RED STORN RISING avec notice et en bon etat. Ecrire a : Dutron Marcel 49, Rue Pic de la Mirandole 29000 Quimper.

ACHETE Jeux de role et surtout EYE OF BEHOLDER1. Tél 46 41 18 31

HELP! CH DESESPEREMENT STORM ACROSS EUROPE sur PC. Contacter Norbert apres 19h. Tél 40 75 36.92

"RECHERCHE SUR PC 3""1/2 CARMEN SAN DIEGO en version Deluxe francaise et ADVENCED DIGIT PLAYER. Vds aussi jeux originaux sur PC. Tél 76 54 00 63"

VDS NBRX JEUX. Et utilitaires sur PC. Prix interessant. Liste sur demande a : Luc Tien Dung, 30 bis, Rue Kleber 93400 Saint Ouen.

VDS 486 DX 50 4MO 210 Mega DD + SVGA + S BLASTER PRO + CD Rom + utils (Word) + jeux (WC2 CD- ALONE-COMANCHE ...) + joystick + souris. Garantie 2 ans : 14 900 F. Tél 42.24.11.91

Vds jeux sur PC : MM4 Cloud of Xsen, Alone in the Dark, WC2 avec toutes ses extensions, A.G.E. Prix intéressant. Demander Joe de 19h à 20h au 45.77.71.66.

Vds PC486DX50 + boitier FULL TOWER +8 Mo de RAM + DD 120 Mo + lecteur 5"1/4 + lecteur 3"1/2 + carte SVGA 1 Mo + ecran NEC 3FG 15" + SOUNDBLASTER + 100 disks HD verges + DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 : 13 000 F a debattre. Greg 60-07-47-82

Vends PC 286 Ericsson, DD 20 MO, DS 5 1/4, EGA, 10 jeux + disquettes. Prix 1500f. Nicolas Tel : 40-12-92-09

Vends jeux originaux sur PC 3,5 Darkseed, Inca, Bat II, Robocop 3, The Legend Of Kyrandia, Road and Track, Risky Wood, le tout 1000f. Tel : 48-32-23-29 après 21H, demander Laurent.

Vends PC 368 DX 20, 64 Ko mem cache, 4Mo Ram, DD 80Mo, FD. 1,44Mo, ecran VGA couleur, souris, logiciels : 6000f. Vincent. Tel : 69-46-33-92 dom, 64-47-51-54 bur.

Vds 486 DX33 4Mo, DD 120 Mo, VGA Sony, Soundblaster Pro2, souris, joy, deux lecteurs, nombreux logiciels originaux (WC2, U7, F15 III, X-Wing, UW2, OS2, DOS 5, DR-DOS 6 ...) Prix 9000f. Olivier Segouin, tel : 60-46-92-59 (RP).

Cherche lecteur externe pour Europe Dual Data. Tel HR 97-05-23-76.

Cherche contact sur PC 3 1/2 pour echange de jeux. Possède Underworld 2, KGB, Space Quest 5, Eric The Unready, Inca, Amazon, Rex Nebular, D-Day et d'autres. Je vous attend très nombreux. Cédric VOURCH, 1 impasse du Loiro 56700 Hennebont.

Vends jeux PC Wing Commander, Croisiere pour un cadavre, Indy 3, Indy 4, Populous, Lemmings, Jetfighter 2, Epic, 3D Construction Kit, prix variant entre 100 et 250 f. Aux deux premiere donne Rocket ou Targhan. Tel : 45-52-02-91

Vends logiciels d'origine : WWF 100 f, mystical 100f et The Games 92, 150f. Jonathan Desloe au 20-52-90-39.

Vends PC 286 16Mhz, DD 20 MO VGA 1024X768 + Joy + Souris + imprimante citizen 24 A + 14 jeux (Dune, Another World, Croisière Pour Un Cadavre, F29 ...) 7000f : Arnaud au 16-48-96-79-86.

Vends Amstrad PC1512, 640Ko de Ram, DD 20Mo, lecteur 5 1/4, ecran CGA couleur, jeux, utilitaires, manuels 3000f a débattre. Contactez Jean-Robert Traouen, Kergoulet, 29340 Riec-Sur-Belon. TEL 16-98-06-05-49.

Echange Alone In The Dark, Comanche, Dune, Eternam, UW, Indy 4, Inca, cherche KGB, Dune II, Shadow Of The Comet, Transartica, F15 III. Contactez Jean-Charles au 83-40-44-42 (seulement sur Nancy) apres 19h.

"VDS PC 386 DX 33 MHZ 4 Mo Ram carte + ecran SVGA + DD 90 Mo + SB PRO + souris + joystick + lect. 3""1/2 + 10 ong. WC1 + 2-COMANCHE-FAL. LON3-VW-EPIC + Win 3.1 + Dos 5.0 : 12 000 F. Contacter Mickey apres 18 h ou vers 12h. Tél : 84 62 88 03"

ATARI

VDS STF 1 MO. Plus mon SM 124 + lect ext + nombreux jeux, util., demo (+ 100 disks). Le tout : 3 500 F a debattre. Telephoner apres 20h. Tél : 66 45 05.66

VDS ATARI 520 ST 1MO. Plus ecran couleur + nombreux jeux + joysticks + 2 souris (dont 1 optique). Prix : 5 000 F. Tél : 40.54 97.99

VDS ATARI 520 STE. Plus ext 1 Mo + ecran couleur SC 1425 + imprimante CITIZEN 120 D + 2 joysticks + souris + nbrx jeux originaux et utilitaires. Le tout en tres bon etat. Prix : 4 500 F. Tél : 22 74 50 37

STE CHERCHE 2 barrettes SIMM 1Mo+Drive externe PC 720B. Faire offre le soir a Michel : 53 09 81 59. Vends 50 originaux de 50 a 150 F : HOOK-EPIC-VROOM-CAPTIVE-ISMAR-MAUPITI-SENS SOCCER.

VDS ATARI 520 STE 1MEGA. Plus mon. coul. + souris + joystick : 2 500 F + jeux : AVENT-ULTIMA VI-AN.WORLD ... 100 F. 1 ST WORD PLUS (util.) 200 F. Contacter Emmanuel Tél : 46 26 47.19

VENDS ATARI 520 STF. Porte a 2 Mo de Ram, imprimante, moniteur couleur, joystick, souris et 50 jeux : 3 000 F. Tél : 30 69 76 36

VDS ATARI 520 STE A 1MO. Plus imprimante (ancien telex) + 2 joysticks + 250 logiciels + docs ... Prix : 3 000 F. Telephoner apres 18h30. Tel 20 72 54 89

VENDS 520 STF. Plus souris + joystick + livre + 40 jeux : 1 300 F. Vds jeux a bas prix. Tel : 82 82 80 04

Vends Atari 1040STf avec imprimante noir et blanc + 70 jeux + utilitaires + livres, prix a débattre. TEL 16-29-65-23-25. Pseudo Powow.

Salut, je vends des tonnes dejeux de super démos d'utilitaires (VO et VF) et de logiciels DP a prix très très cools, car je me sépare de mon ST. Alors il faut en profiter. Ecrivez Guillaume SEVRE 16 impasse des Lauriers 71860 Charnay.

Vends sur STE Fire And Forget 2 50f, Gods 50f, Chase HQ 30f et Final Whistle 50f. Demandez Nicolas Tel 16.78.93.74.96.

Vends Atari 520 STF + 2 joysticks + jeux + revues, le tout 1600f à débattre. Senechal Thierry, 32 rue Victor Hugo 59111 Bouchain. TEL 27 34 84 63.

VDS Atari STE 520 (1MO) + Moniteur Couleur + joy + nombreux jeux (120) + utilitaires + lect externes (se garantie). Le tout tbe prix : 3000f. Bertrand Huberman. Tel 43.76.77.83 (RP).

Vends Atari 1040 STE + moniteur couleur + 2 joysticks + emulateur PC (2Dos) + nombreux jeux originaux : Epic, Robocop 3, Fire and Ice, etc... Le tout 3500 f (à debattre) Tel : 16.24.72.04.75.

Vends originaux sur Atari ST (E/F) : Epic 120f, Sensible Soccer 120f, Push Over 120f, Final Fight 100f, Another World 120f et bien d'autres de 60 à 120f. Vends aussi lecteur externe DF 400f, souris 50f, Hard copieur 150f, 160 programmes de GFA Basic + livre GFA Basic 3,0 150f, STOS 200f.
Contactez Christophe Binet au 39-54-29-39.

"VDS ATARI 1040 STE. Plus lecteur externe 3""1/2 + 150 disquettes jeux + utilitaire (GFA + Compilateur, assembleur Devpac 2.0). Prix : 4 500 F. Contacter Vincent. Tél : 64 40 14 43"

VENDS ATARI 1040 STE. Plus moniteur couleur SC 1435. Bon etat + jeux (JIM-POWER-T2...). Prix : 3 000 F. Contacter Gianni apres 18h. Tel : 35 38 37 55

VDS 520 STE 1 MEGA. Plus moniteur couleur + nombreux jeux + 2 manettes + souris + revues. Le tout en parfait etat : 3 000 F a debattre. Contacter Yannick. Tel 50 67 17.96

VDS ATARI 1040 STE. Plus joystick et nbrx jeux (STF2-NICKY BOOM- JIM- POWER-PUSH OVER) et utilitaires + cables, rallonges... Prix : 2 500 F. Tel : 21 49 33.76

VENDS NOMBREUX JEUX Sur 520/1040 STF, liste sur demande, reponse assuree. Bultez Jose, 33 Rue de la Moissonniere 59640 Dunkerque.

VDS JEUX SUR ATARI ST/E A bas prix, liste gratuite. Rosell David, 31 chemin Vieux 82350 Albias. Tél : 63 31.09 05

VDS JEUX SUR ST (notices et boites) de 60 a 150 F. Echanges possibles sur jeux recents. Telephoner apres 18h. Tel : 60.10 69 84

Vds SENSIBLE SOCCER + Pack antivirus ATARI (boite + disk) : 300 F port compris. Tél 90.89 18 69

VENDS 520 STF 1MO. Plus moniteur couleur SC 1425 + imprimante aiguilles SMM804 + jeux (MANOIR DE MORTEVIELLE-MAUPITI ISLAND-LES VOYAGEURS DU TEMPS...) + 4 joysticks + 1 souris + boites de rangements + livres : 3 300 F. 91.42 84 64

VDS ATARI 520 STE + 1MO. Plus ecran coul. SC 1224 + 2 joysticks + nbrx jeux (VROOM-KICK OFF 2-PANZA) + souris + utilitaires (DELUXE PAINT-CALIBRER...) + 11 jeux originaux : 2 500 F. Tél : 43 02 22 89

VDS JEUX ORIGINAUX. Pour ATARI ST/E : TORTUES NINJA : 50 F. THE SHORTGREY : 150 F. LES MAITRES DE L'AVENTURE : 120 F. Pour tous renseigne-

PETITES ANNONCES

ments contacter Sebastien apres 19h. Tel : 64.27.17.97

VDS ORIGINAUX ST : STAR-GLIDER 2 : 50 F, SHERMAN M4 : 100 F, THE GAMES 92 : 200 F, THE SIMPSONS : 100 F, VS MUT. TERMINATOR 2 : 150 F, WRESTLE MANIA : 150 F. Tel : 93.45.52.14

DEMENT! VDS 1040 ST Plus Star LC 24/10 + des tonnes de programmes (jeux, utilitaires) + souris + joystick + cables + rubans + mags specialises : 2 900 F, Telephoner le soir Tél : 43.02.71.02

VDS STF 520 Plus 5 jeux (SENSIBLE SOCCER-L'ARME FATALE 3-GREAT COURT II-NIGEL MANSEL-JIM POWER) : 1 500 F. Contacter Nicolas apres 18h Tel : 60.09.53.13

VDS 520 STE Plus cables + 60 jeux originaux + leurs manuels + joysticks. Excellent etat. Prix : 2 500 F. Telephoner apres 18h. Tel : 64.37.93.82

VDS 520 STF Plus joystick + souris + tapis + nombreux jeux et utilitaires. TBE : 1 400 F. Tél : 40.53.93.32

"VDS 1040 STE 2 MEGAS Plus moniteur couleur + lect. ext. 3""1/2 + imprimante PANASONIC, 300 jeux utilitaires, joysticks, trackball, mouse, accessoires divers, housses. Le tout excellent etat. Prix : 6 000 F justifie. Tél : 45.31.53.87"

VENDS MONITEUR COULEUR ATARI 1425 SC, son stereo + 1 jeu (Legend) : 1500 F. Tel : 91.03.11.67

VDS MEGA STE 2 MO Plus SM124+souris, nbrx logs Pro24VS+jeux, joystick, dessin, traitement de texte,Hyp Txt,utilitaires,50 disks,sous gar 6 mois Le tout : 4 000 F Urgent. Telephoner le soir Tél : 39.11.20.09

ACH ORIGINAUX SUR STE Genre Action Aventure tel que LEMMING-HOOK-LURE OF TEMPRESS-INDY 4-3-M ISLAND 2 . Tél : 20.92.60.95

CHERCHE SUR STE DEVPC 2 ou 3 + doc ainsi que ST REPLAY CV 8 ou V16 ou Pro + cartouche + doc. Proposition a : Blat T.R Rue du Ballon 68220 Hegenheim.

DIVERS

"VDS LOG ""AMI"" trait. de txt sous Windows, neuf : 360 F. Carte Kortex, modem, 1200 bauds : 700 F avec KX, Com, Windows. Tel : 30.50.22.75"

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur de disquette et cassette + nombreux jeux + manette + livres + housse + ecran couleur. Bon état. Prix normal: environ 6000F, vendu 4000F.

Vends jeux originaux sur Amstrad CPC 6128. Chuck Yeager AFT 90f et E-Motion 50f. Contactez moi après 19h en semaine et toute la journée le dimanche. Julien 16-75-84-45-54.

Vends CPC 6128 plus couleur + logiciel de téléchargement + nombreuses disquettes vièrges + 1 logiciel de français + 1 logiciel d'anglais + 1 joystick. Valeur 4000f vendu 2250f tel apres 17h : 16-37-82-55-57

VDS AMSTRAD CPC 464 Couleur + lecteur disq. + synthet. vocal + nbrx jeux + revues + joystick. Le tout : 800 F. Vds cable pour brancher l'Amiga sur un moniteur Amstrad : 100 F. Tél 60.20.17.12

VENDS DISQUE DUR SCSI 50 Mo Protar pour A500 + extension 1 Mo Ram + Transfo. Le tout en parfait etat pour la modique prix : 2 500 F (cause double emploi) Tel : 43.86.04.06

VDS DE SUPER JEUX Des prix a vous couper le souffle. Vds aussi NINTENDO : 400 F avec 3 jeux + pist. Vds Megadrive + Sonic : 650 F. Cherche contact sur Amiga 1200 sur Nice. Contacter Greg. Tél : 93.84.41.84

VDS NBRX JEUX De 100 a 150 F + audio, sculpture : 250 F + joy : 50 F + souris : 50 F + prolongateur : 20 F. Contacter Gregoire. Tel : 42.24.76.03

VDS ORIG. PINBALL FANT. -INSOOKER 3D-ISHAR-CIVILISATION-STEEL EMPIRE- SIM CITY DE LUXE-W CLASS RUGBY-UTOPIA-F15 S II - ARMOUR G. - CELTIC LEGENDS - CAPTIVE - POPULOUS II : 100 a 200 F. Vds aussi A500 + ext. + 2e lect. : 1 500 F. Tél : 39.90.93.40

VDS CPC 6128 Plus environ 100 jeux + utilitaires + copieur + revues + manuel + joysticks : 2 000 F. Vds MS + 1 jeu : 100 F. Vds jeux CPC 6128 a partir de 100 F (originaux compils). Tel : 60.84.55.18

"VDS C64/128 Plus lecteur disk 5""1/4 VIC 1541 + moniteur couleur 1901 + livres, docs et plus de 120 jeux, utilitaires... Le tout 600 F. Contacter Benjamin Tel : 39.64.43.59"

VENDS NOMBREUX JEUX A bas prix. Contacter : Schmidt Clement 14a, Impasse du Houblon 57490 L'Hopital.

VDS Laser Power Rock comprenant 32 titres (Queen, Europe, Deep Purple) : 80 F. Tél : 87.71.11.67

VDS 3 JEUX SHAREWARES 3 5 VGA LE COUTEAU ROUGE - LE DORMEUR DE L'INFINI - LA GALERE ECARLATE + surprises. Envoyer 50 F par cheque a : Farenzena David 3 rue Hamoir 7100 La Louviere Belgique

CHERCHE CONTACTS Joueurs d'echecs. Contacter Stephane Tél : 66.24.35.63

CHERCHE CONTACTS Pour ech. sur PC-STE-A500 en jeux util. et educatif. Achete lecteur K7 pour T07. Tel : 87.52.54.01

CHERCHE CONTACTS Pour echange de jeux sur AMIGA 1000. Tél : 21.70.39.03

CHERCHE CONTACTS Sur Amiga 1200 serieux. Dans le departement 53. Envoyer liste a : Viot Laurent 36 HLM la Courtille 53200 Chateau Gontier. Tel : 43.70.10.22

AMIGA & PC CHERCHE Contacts sympas pour echanges logs, poss. News. Debutants bienvenus. Peut se deplacer sur 11 & 34. Vds 1040 STE + nbrx progs. Le tout en TBE : 2 000 F. Tel : 68.65.05.49

GROUPE THE SPECTRE 100% francais cherche GFX-SFX coder de bon niveau, meme debutant si productif et rapide. Echange demos et recherche Swapper ayant beaucoup de contact. Tel : 50.92.05.22

CHERCHE CONTACT SYMPA Pour jeux (News) dans la region Lyonnaise. Contacter Ludovic. Tel : 74.57.94.58

"ENFIN Un veritable catalogue de DP sur ST! Recevez notre disquette de demonstration en nous envoyant 1 disk. 3""1/2 et une enveloppe timbree (4F20) a : GAMME NBG 43, Rue Berzelius 75017 Paris

JE CHERCHE Passionne de Wargames (STE-PC et jeux de plateaux) si possible sur Strasbourg pour rencontres. Cherche aussi RINGSIDE ANGEL et LANDSTALKER sur MD. Contacter Michel Tel : 88.29.64.97

AMATEURS DE D.PUBLICS Un club ST vous propose sa liste de domaines publics inedits (venant de Grande Bretagne). Les prix sont tres tres bas : 10 F par disk (730 Ko). Lefizelier Rene 27, Rue Gouvion Saint Cyr 53000 Laval

VDS CPC 6128 Ecran couleur + jeux + manette : 900 F. Anne Meyssonnier, La Vigane Fenols 81600 Gaillac. Tél : 63.56.65.28

"VDS AMSTRAD PS1512 SD Lecteur 5""1/4, souris, guides pratiques, boite de rangement, logiciels (de tres nombreux jeux : DOUBLE DRAGON, TINTIN SUR LA LUNE...) Contacter Florent. Tel : 55.84.73.42"

VDS AMSTRAD PC 1512 DD 20 Mo, souris, ecran CGA couleur, jeux, utilitaires, manuels... : 3 000 F a debattre. Pour tout renseignement contacter Jean-Robert le Week-End. Tel : 98.06.05.49

CONSOLES

VENDS GAME GEAR Plus 8 jeux (SHINOBI-MICKEY...) + Master Gear. Prix : 1 500 F a reviser. Tel : 61.09.53.22

Vends Game Gear + 6 cartouches + mallette prix 1500f

Attention ! VDS tres nombreuses SFC/SNES/Sup Nintendo, prix interessants. Renseignements au 16-40.50.42.16.

Vends état neuf Game Boy 300f, et 7 jeux 150f l'un + 1 loupe 50f. Maxime Tel : 47-25-05-63

VENDS NINTENDO NES Avec 2 manettes + 4 jeux : CASTLVANIA 2-MARIO BROS-BUBLE BOBLE-TMHT. Prix a debattre entre 500 et 700 F. Contacter Denis Dassallien en semaine. Tel : 89.28.85.96

Ech. Super NES + 2 manettes + manette Arcade + 42 jeux + cadeaux. Contre NEO GEO + 2 mannette + 8 jeux. WORLHEROES-ART OF FIGHTING... Tél : 48.44.12.73

VDS MEGADRIVE COMPLETE Plus 1 manette Pro 2. Le tout TBE. Prix : 600 F. VDS HD JAP + PAD. Plus Pro2 + 8 jeux (T2-MICKEY 2-EUROPEAN CLUB SOCCER-STREET OF RAGE-LAST BATTLE-FANTASIA-FIGHTING MASTERS). Prix : 2 500 F. Tel : 46.54.18.76

VDS GAME BOY Plus LIGHT BOY et 4 jeux (CASTLEVANIA-DR FRANKEN-AEROSTAR et TETRIS), excellent etat (encore 6 mois de garantie) : 650 F. Urgent. Tel : 43.02.72.92

VENDS LYNX Plus transfo + GATES OF ZENDOCOM + ZARLOR MERCENARY + NINJA GAIDEN + CHIP'S CHALLENGE + ELECTROCOP + pochette de transport. Prix : 990 F. Contacter Elie apres 17h. Tel : 43.56.02.90

VDS JEUX SNES MAGICAL-QUEST-AXELAY : 350 F. Vds jeux SFC : HUMAN GP : 350 F. Contacter Michel. Pans uniquement. Tel : 46.57.93.43

ECHANGE GAME GEAR Plus 20 jeux + transfo + sac de transport + adaptateur Master STM + jeu Master contre Amiga. Contacter Damien Bancal, Institut St Vincent Paul, 6 Rue Marechal Joffre 59120 Loos

PETITES ANNONCES : MODE D'EMPLOI

OPTION 1 : Economique, mais lent et risqué !!!

Vous envoyez votre annonce comme d'habitude et, comme d'habitude, il vous faut attendre un bon moment la parution et les coups de fil. A cause de l'abondance des PA, il nous est impossible de les faire passer toutes. Du coup, vous ne savez jamais si la votre va passer ou pas.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!!

Pour que vous soyez sûrs de passer, Gen 4 vous propose une formule de garentie de passage. Il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 16 du mois à l'adresse suivante P A Gen 4, 19, rue Hègésippe Moreau 75018 Paris. Vous accompagnez votre envoi de 20 francs par annonce, en chèque, mandat, CCP ou timbres poste. Et cet envoi doit nous parvenir avant le16 du mois.
En plus de la garantie de passage, Gen 4 s'engage, dans ce cas à porter votre ou vos annonces sur le minitel code 3615 INFO PA, une semaine avant la sortie du magazine, vers le 20 du mois.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passez vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Lire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA" En envoyant votre annonce, en plus, pour le megazine, vous vous retrouvez dans l'option 1.

TROUVEZ ENCORE PLUS DE PETITES ANNONCES 24 HEURES SUR 24 SUR LE 3615 INFOPA

PETITES ANNONCES

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats ☐ Divers

Nom : Prénom : Pseudo * :

Adresse :

Telephone : (16)** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Ville . Code Postal : |_|_|_|_|_|

Ecrire en majuscules – Les petites annonces à caractère illicites ne passeront pas – * Cette ligne est destinée au professeurs de B.A.L. sur le 3615 GEN4 – ** Rayer le 16 si vous habitez Paris ou la region parisienne
Renvoyer le bulletin à : Génération 4 – Service P A – 19, rue Hegesippe Moreau – 75018 PARIS

EUROMATIQUE TECHNOLOGIE

FALCON 030 - 4 Mo - Disque Dur 65 Mo
Lecteur 1.44Mo - DSP 32MHz - Sortie Genlock
OFFERT : Micro + Enceintes STEREO + ecouteurs + de 20 Softs : MultiTOS, SpeedGOS, jeux, manipulation de Son, d'images, traitement de texte, modeleur/rendereur/playeur d'images de synthèse...
7090 F TTC
Avec **Moniteur MultiScan couleur**
1024x768 - pitch 0.28 - SVGA
Frequence verticale jusqu'a 100MHz **9950 F**
Pour tout achat d'un FALCON **PORT GRATUIT**

Options :
Extention 14 Mo **+ 3990 F** Disque Dur 120 Mo **+ 1400 F**
Disque Dur 85 Mo **+ 700 F** Disque Dur 220 Mo **+ 2300 F**
Coprocesseur Mathematique 68882 installé **+ 650 F**

Ordinateurs PC

Configuration commune :
Boitier Mini Tour avec afficheur Lecteur 1.44Mo Contrôleur 2 lecteurs 2 disques durs 2 series, 1 parallele, 1 port jeu. Clavier + souris + tapis.

386DX 40MHz avec 128 Ko de cache **4 Mo RAM** carte SVGA 1 Mo **65536 couleurs** disque dur **170 Mo** Moniteur MultiScan couleur SVGA 1024x768 14" pitch 0.28
7450 F

486DX 33MHz INTEL Evolutive 256 Ko de cache **4 Mo RAM** carte SVGA 1 Mo **16.7 Millions** de couleurs **ACCELERATRICS WINDOWS** disque dur **240 Mo** Moniteur MultiScan couleur SVGA 1024x768 14" pitch 0.28
9950 F

STATION DE TRAVAIL
VL-BUS VESA 32 bits

486 DX 33MHz VL Bus 256 Ko cache
8 Mo RAM extensible à 32/64Mo
- Controleur **4** disques durs VL Bus **VESA 32 bits** I/O bus **50MHz** cache **0 a 16 Mo** RAM
- Disque Dur interne IDE **240 Mo**
- Lecteur de disquette 3 5" 1 44 Mo
- Carte SVGA VL-Bus **VESA 32 bits**, 1 Mo ext à 2 Mo **16.7 Millions** couleurs 640x480 a 1280x1024 **ACCELERATICE WINDOWS,**
- Moniteur MultiScan SVGA 17" 1280x1024 0.28

16990 F TTC

CATALOGUE TELEMATIQUE
sur le
3615 EURTEC
Autres configurations, prix, descriptifs, promotions, etc...

OPTIONS pour PC

MS-DOS 5.0	+ 450 F
MS DOS 5.0 + WINDOWS 3.1	+ 950 F
CD-ROM/CD-AUDIO/CD-PHOTO 380ms, 175Ko/s 16bits, 540/650Mo interface incluse Carte sonore SOUND BLASTER PRO avec softs Multimedia	+ 1900 F
SOUND BLASTER PRO 16 Bits avec softs Multimedia	+ 1150 F
Digitaliseur d'image **VIDEO BLASTER** avec **VIDEO for WINDOWS** et Kit Multimedia	+ 1750 F
GENLOCK RVB S-VHS Antiflicker	+ 2750 F
	+ 7450 F

CARTES MERES

386SX33 0Ko C	750 F
386DX40 128Ko C	1450 F
486SX25 128Ko C	2150 F
486SX33 128Ko C	2550 F
486DX 33 256Ko C	3450 F
486DX2 50 256Ko C	4450 F
486DX50 256Ko C	5250 F
486DX2 66 256Ko C	5990 F

DISQUES DURS

40 Mo	1150 F
80 Mo	1650 F
105 Mo	1950 F
120 Mo	2150 F
170 Mo	2450 F
210 Mo	3250 F
450 Mo	5990 F

LECTEUR MAGNETO-OPTIQUE 21 Mo
Lit les disquettes 720 Ko/144 Mo et les disquette optique 21 Mo
avec carte SCSI **2690 F**
Pack 5 disquettes 21 Mo soit 105 Mo **750 F**

COMMANDES
EUROMATIQUE TECHNOLOGIE
BP.60 33033 BORDEAUX Cedex
Tel.56.92.03.02. de 14H a 19H.
Centrale de Vente par Correspondance
Commande sur papier libre et reglement joint.
Port/Emballage Metropole Accessoire/logiciel 50 F
Machine 150 F Ordinateur + ecran 250 F
Tarifs et délais dans la limite des stocks disponibles
REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !
Fax.56.91.25.20.

MONKEY ISLAND II

On vous crache tout !

Moi, mon nom, c'est WYB (enfin, c'est mon surnom). Je suis ici pour vous parler d'un jeu que je trouve superbe, magnifique, mirobolant qu'il faudrait qu'j'invente des mots qu'existent pas dans l'dico.

Tout commença quand j'étais sur l'île de Scabb... Je parlais avec de grands admirateurs, ils étaient des millions. Bref, je leur parlais et apparemment ils en avaient assez de la bonne vieille histoire de Le Chuck. Justement, j'étais sur Scabb Island pour rechercher le trésor de BIG WHOOP. Ces admirateurs délurés m'apprirent que je ne savais rien sur Scabb. J'entrepris de louer un bateau pour quitter l'île et voguer vers de nouveaux horizons (que c'est beau !), mais ils m'apprirent aussi et à mon regret que Largo avait posé un Embargo maritime sur l'île. J'étais donc promis à finir ma vie sur Scabb. Non, ça n'allait pas se passer comme ça...

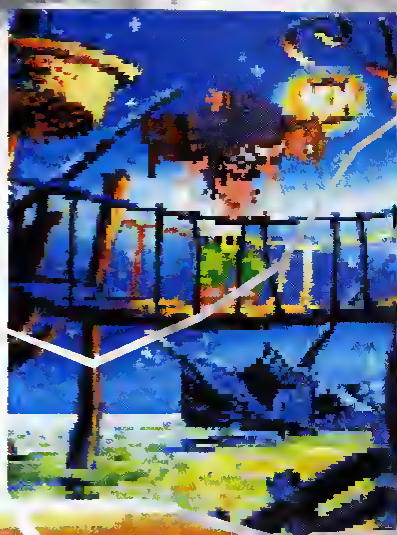
PREMIERE PARTIE : L'embargo de Largo.

Je quittai mes fans et allais vers l'Ouest pour me retrouver devant un pont, le pont qui mène à WoodTick. Je regardais le panneau et le ramassais. Je traversais le pont quand un homme (aussi grand que Didier !) s'approcha et m'accosta littéralement : il voulait mon argent. Je lui dis que j'étais un grand pirate et que je ne paierais pas. Alors, il me prit dans ses bras et me balança presque par dessus bord, me retenant seulement par la cheville, et je lui donnais mon argent sans discuter de peur de mourir. Je continuais vers l'Ouest, et allais regarder le panneau à côté du bar, puis descendis dans le bar. Là, j'ai entamé une discussion avec le barman et lui demandais pour le job (pa'c'que j'suis au chômage!). Il me dit que le poste était occupé depuis le matin et que le nouveau s'en sortait bien. Je lui demandais s'il gagnait bien sa vie avec ce bar : il me dit que Largo lui prenait tout son argent. A ce moment-là, Largo arriva, prit une boisson et crache sur le mur ; puis il prit tout l'argent du barman. A l'extérieur, je rentrais dans le cuisine du bar par la fenêtre de l'extrême gauche, j'y pris le couteau et j'en sortis. Je suis allé voir le cartographe dans le bateau sur la rive droite du chemin, celui du milieu (le bateau, hein, pas le chemin !). J'y pris une feuille de papier dans le pile et ai demandé au gars de me dire ce qu'il pensait de Largo. Quand le cartographe, Wally pour les intimes, enleva son monocle, je lui volais sauvagement et le rendis pratiquement aveugle (je ne suis vraiment pas gentil !). Je suis sorti et suis allé dans le bateau le plus au fond et j'ai parlé à de vieilles connaissances de l'île de Mêlée (que j'avais rencontrées lors de ma première aventure). Ils ne se souvenaient pas de moi (ce sont souvent les meilleurs qu'on oublie !), Jambe de bois m'a demandé d'aller lui acheter du cirage pour le bois. J'allais chez le menuisier, (seul bateau non encore visité) et lui achetais le cirage et profitais de l'occasion pour lui demander ce qu'il pensait de ce Largo, puis revins voir Jambe de Bois pour lui cirer la Jambe (celle qui est en bois, pas l'autre). Ah... J'ai aussi pris le seau en demandant au soit-disant propriétaire si il était vraiment à lui. Je suis sorti de la ville, suis allé au marais, et y rempli le seau de vase, puis suis monté dans le cercueil et suis allé plein Est en utilisant mes biceps (encore plus beau que ceux du Commandant Sylvestre) pour rentrer dans l'espèce de cabane en forme de crâne sans dentier en bas. Rentré, j'ai ramassé la corde près du crâne. Je suis passé dans l'autre pièce, vers l'Est, et j'ai parlé à la magicienne que j'ai rencontré sur l'île Mêlée pour la première fois. Je me porte alors volontaire pour récupérer les 4 pièces pour former une Poupée Voodoo qui renverrait Largo et son embargo. Possédant la recette pour le poupée, je suis retourné à WoodTick. Ensuite, je me suis rendu dans le bateau le plus

grand (tout à gauche). A l'intérieur, très discrètement, j'ai coupé la corde de l'alligator avec le couteau et j'ai pris les croquettes dans la gamelle de l'alligator. Je suis rentré dans la chambre qui est dans le couloir. Dedans, j'ai pris la perruque sur la tête de mannequin posée sur la table (premier ingrédient de la recette !), et j'ai fermé la porte pour mettre le seau rempli de vase dessus. Je me suis alors éclaté en regardant Largo se débattre avec le seau de vase (HA HA HA !). Je suis alors allé au bar, et j'ai ramassé le crachat bien dégoulinant (on dirait du Slime !) avec le papier (et allez hop, deuxième ingrédient). Je suis retourné chez Largo et j'ai fermé la porte pour ramasser le ticket de laverie. J'ai alors été au bateau du fond et j'ai donné le ticket de laverie au serveur de la blanchisserie qui me donna le linge de Largo (troisième ingrédient : qu'est-ce que je suis bon, alors !), je me suis rendu alors au cimetière qui est au sud-est de l'île, et suis allé sur la tombe de la colline au fond du cimetière, et j'ai utilisé la pelle sur cette tombe. J'y ai ensuite ramassé un vieil os tout crasseux (et hop, quatrième ingrédient). De là, je suis alors allé direct chez la magicienne via le cercueil, et lui ai donné les quatre ingrédients qu'elle me rendit sous forme de Poupée Voodoo avec, en prime des aiguilles. Je suis allé directement chez Largo via WoodTick et, proche de lui, je plante furieusement mes aiguilles dans le poupée Voodoo. Je suis allé sur la plage, et j'ai ramassé le bâton. J'ai alors été à la blanchisserie, j'ai ouvert la boite, et le retins grâce au bâton. J'ai alors mis les croquettes dans le boite, et j'ai utilisé la corde sur le bâton. Quand le rat se mit à manger les croquettes, j'ai tiré sur la corde et j'ai capturé le rat. Je suis alors allé dans la cuisine du bar via la fenêtre, pour mettre le rat dans la soupe. Je suis sorti, et rentré de nouveau, mais par la porte principale cette fois. J'ai parlé du cuisinier au barman et après quelques instants, il m'apprit que le poste était libre : je le pris aussitôt avec la semaine d'avance. Dans la cuisine, je suis sorti par la fenêtre et suis allé sur la péninsule pour louer un bateau au Capitaine Dread. Il a fallu que je lui donne le monocle pour qu'il veuille accepter de partir.

DEUXIEME PARTIE : LES CARTES

Je suis parti, voguant, reposant mon esprit et mon corps tout en ramassant le sac avec le perroquet. M'ennuyant à mort, je suis allé voir Dread et je lui ai dit que je voulais aller sur Phatt Island. Là-bas, après avoir été chez le gouverneur, à qui j'ai raconté n'importe quoi, on m'a sauvagement envoyé en prison. Dans ma cellule, j'ai soulevé le matelas, et j'ai pris la planche. Je l'ai alors utilisée avec la prisonnier mort (vers sa jambe !). L'os que j'ai récupéré, je l'ai donné au chien qui, gentiment, m'a offert la clé de la liberté. Libre, j'ai pris les enveloppes sur l'étagère et je les ai vidées. J'ai été à la bibliothèque, et je m'y suis inscrit en donnant comme âge 21 ans. J'ai alors emprunté le livre des recettes Voodoo et le livre des grands naufrages de notre siècle et un autre livre, n'importe lequel ! (pour emprunter un livre, il faut regarder dans le catalogue et noter le nom par la troisième phrase, puis aller parler avec le bibliothécaire). Ouvrez la maquette du phare et prenez la lentille. Je suis sorti et suis allé dans l'allée tout de suite à l'Ouest de la bibliothèque et j'ai regardé le gars jouer à la Grande Roue. Puis je l'ai suivi. Et après l'avoir regardé tricher avec le gars derrière la porte, j'ai décidé de tricher aussi. J'ai frappé à la porte et j'ai demandé quel allait être le prochain numéro gagnant. Il m'a alors demandé un code, j'ai dû alors utiliser mon intelligence infinie pour comprendre qu'il fallait lui donner le même nombre de doigts qu'il me montrait au départ. Et il m'a donné le numéro gagnant ; je suis allé jouer et j'ai gané grâce à ce numéro. J'ai pris l'argent et j'ai recommencé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de prix à gagner. Je me suis rendu alors sur Booty Island. J'ai été chez le marchand de costumes et je lui ai montré l'invitation au bal du gouverneur Marley. Je suis ensuite allé dans la maison près du bateau du capitaine Dread, et j'ai acheté: la pluma dans la vitrine en bas, à côté des boulets de canon, le panneau Attention au Perroquet, la scie, près de la porte et enfin, le muse. J'ai alors utilisé le paquet, avec le perroquet dessiné, sur le crochet où était le panneau. Et j'ai acheté le miroir. Je suis retourné à Scabb Via Dread et suis allé chez le barman (où je me suis fait virer pa'c'que j'suis sorti d'la cuisine !), et où je demande un grog. Ma demandant alors une carte d'identité, je lui ai donné ma carte de bibliothèque, et j'ai pris une boisson bleue et jaune. Je les ai mélangées. J'ai utilisé la banane avec le métronome et j'ai ramassé le singe. Je suis allé voir Jambe de Bois et j'ai utilisé ma scie sur sa jambe. De là, je suis directement allé chez la menuisier pour prendre des clous et un marteau. Je suis retourné à Phatt Island Via Dread. J'ai parlé au pêcheur et je lui ai parié que j'arriverai à pêcher un poisson plus gros que lui. Je suis revenu à Booty Island Via Dread et je suis allé au concours de crachats, complètement à l'Est. J'ai alors siroté la boisson verte, issue du mélange de la bleue et de la jaune (car tout la monde sait que BLEU + JAUNE = VERT !), et j'ai utilisé ma muse. Puis, quand tout la monde était occupé, j'ai ramassé les drapeaux. Quand la maître des crachats est revenu, je lui ai parlé. Et j'ai craché, et j'ai gagné (Et j'suis vraiment une bête à ce jeu !). La plaque commémorative, j'ai été la vendre à l'antiquaire en insistant un peu pour 6000 pièces de Huit (je suis riche !). J'ai lu alors le livre les grands naufrages de notre temps et j'ai noté les coordonnées de Mad Monkey (34N, 64W pour ceux qui sont nazes !). Voilà maintenant, je pouvais aller voir Kate Capsize (celle qui donne des prospectus) pour lui demander un prospectus et pour lui demander de me louer son bateau pour 6000 pièces de huit (je suis ruiné !). Je lui ai montré sur la carte de Dread les coordonnées de Mad Monkey. J'ai alors plongé et j'ai admiré la superbe faune maritime.



Arrivé devant le Mad Monkey, j'ai ramassé la tête

de Singe et j'ai tiré sur la corde de l'ancre pour remonter. De retour à Booty, j'ai échangé la tête de singe contre un morceau de papier. (Et voilà le premier morceau de la carte). Je suis alors allé à la cabane qui se trouve avant le manoir du gouverneur. Et là, Horreur : Lechuck. (Poisson d'avril, c'était un déguisement). J'ai montré mon invitation et mon déguisement à la gardienne pour pouvoir passer. Arrivé au manoir, je suis rentré et j'ai pris la carte dans le cadre du mur, et je suis sorti. Le chien, qui portait mon nom, m'a reniflé et a senti que j'avais la carte sur moi. Dans la chambre d'Elaine, je lui dit que je l'aimais encore, que la vie sans elle n'était qu'un cauchemar. Puis je lui ai demandé de me donner la carte qu'elle jeta par la fenêtre. Je suis sorti pour essayer de ramasser la carte qui m'échappa de nouveau. Je suis remonté dans la chambre d'Elaine et j'ai pris la rame. Je suis alors allé derrière le manoir et j'ai poussé la poubelle, et comme le cuisinier sortait, je fis le tour du manoir, pour avoir assez d'avance afin de rentrer dans la cuisine pour prendre un poisson qui me permettra de gagner la canne à pêche grâce au pari. Puis, j'ai été ramassé le chien (si,si!). Je suis allé sur PHATT Island gagner la canne à pêche. Ensuite, j'ai été voir le gouverneur, pour passer la garde, je lui ai dit qu'il y avait le feu dans la cuisine. Là-haut, j'ai remplacé le livre sur la cheminée du gouverneur par le livre quelconque de la bibliothèque. (Cette séquence me rappelle un super film !) Je suis retourné à Booty. Je suis allé voir Stan, et lui ai demandé de me parler d'un cercueil, de monter dedans pour pouvoir l'y enfermer avec les clous et le marteau. J'ai alors eu la clé de la crypte. Je suis sorti et je suis allé au phare, au Nord de l'île. J'ai utilisé la rame dans le deuxième trou, et j'ai commencé à monter quand [illegible] s'est cassée. J'ai alors vu mes parents m'apprendre une nouvelle danse et Lechuck vouloir me tuer. Mais ce n'était qu'un cauchemar. Il a fallu que j'aille jusqu'à Scabb, chez le menuisier pour pouvoir réparer la rame. Je suis ensuite allé au cimetière où j'ai ouvert la crypte, la première où on voit la porte. J'ai lu le livre des citations pirates pour trouver sur le cercueil appartenant à Rapp Scalion la citation, que ce même pirate a dit, et que ce livre vous donne (Pour les idiots, c'est le cercueil qui est près de l'escalier vers l'est). J'ai ouvert ce cercueil, et j'ai ramassé un peu de cendres. J'ai été chez la magicienne et ai regardé X fois la jarre pour ramasser enfin le ressuciteur que la magicienne va utiliser pour me donner une poudre à ressuciter Rapp Scalion (Le ressusciteur s'appelait Ash-2-Life). J'ai utilisé la poudre sur les cendres dans le cercueil. Rapp veut que j'éteigne son gaz avant de me donner son morceau de carte. Je suis allé sur la plage pour utiliser la clé de Rapp sur la petite maison en forme de phare, et j'ai éteint le gaz. J'ai ressucité de nouveau Rapp, et il m'a donné la carte (Deux morceaux de carte !). Je suis allé à la falaise, et j'ai utilisé la canne à pêche sur le carte pour me la faire piquer tout de suite par cet oiseau.

De retour au grand arbre, j'ai remis la rame dans le deuxième trou, et j'ai commencé à monter. Une fois sur la deuxième marche, j'ai ramassé la première pour la mettre dans le trou suivant. J'ai avancé et j'ai ramassé la rame pour la mettre dans le prochain trou. J'ai continué comme ça... Et enfin, je me suis retrouvé en haut et suis monté sur le promontoire pour prendre le télescope. Puis je suis rentré dans la cabane et ai utilisé la chien sur l'oiseau et sur la pile de carte. (Et Hop, Trois Morceaux de carte). Je suis allé sur Phatt, et j'ai utilisé la prospectus de Kate sur mon avis de recherche. Je suis parti et je suis revenu tout de suite pour aller libérer Kate et prendre l'enveloppe. J'ai ouvert l'enveloppe et je suis allé à la chute d'eau, où je suis monté par le chemin. J'ai alors utilisé la singe sur la pompe (Eh oui !). Et je suis passé par le trou découvert derrière la chute d'eau. J'ai traversé les tunnels et je suis monté à la cabane où le bonhomme m'offre de faire un concours. Il m'a apporté mon verre. Je l'ai vidé dans l'arbre, et je l'ai rempli avec la bouteille qui était dans l'enveloppe de Kate. Après avoir gagné le concours, j'ai mis le miroir dans le cadre prévu à cet effet. A l'extérieur, j'ai ouvert les volets à l'Ouest de la maison, et j'ai utiliaé le télescope avec la statue grotesque. Je suis de nouveau rentré dans la cabane et j'ai appuyé sur la brique avec une marque noire. J'ai ramassé la carte que la squelette tenait et je suis sorti. De retour sur Scabb, j'ai donné la lentille trouvée dans le phare à la bibliotèque, et les morceaux de carte à Wally. Il m'a demandé d'aller voir si sa bombe d'amour était prête. Je suis donc allé voir la magicienne et j'ai pris la bombe d'amour. Sorti du cercueil et sur la rive ; j'ai ouvert la caisse et je l'ai utilisée.

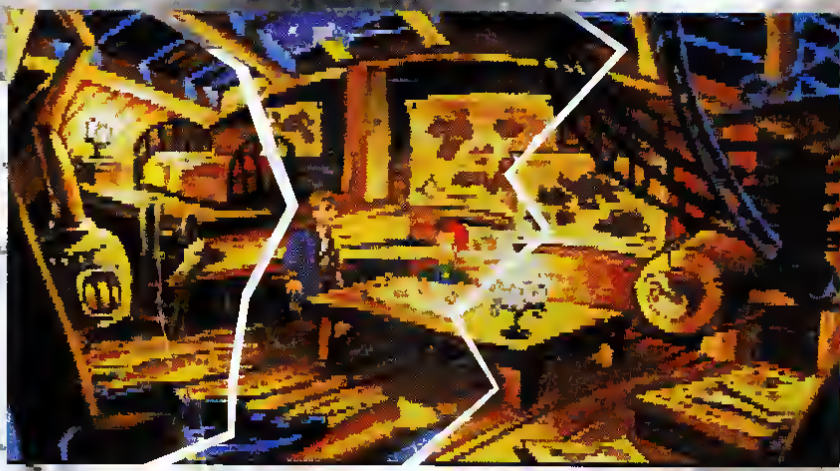
TROISIEME PARTIE :
LA FORTERESSE DE LECHUCK

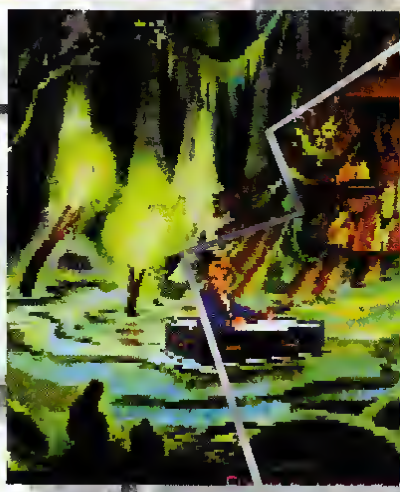
Sorti de la caisse, je suis allé vers l'Est et suis monté par le passage. Je suis allé dans les tunnels de derrière, il y avait de grotesques statues. Et, je mis le temps, mais je découvris que sur le papier visqueux, il y avait un poème en 4 paragraphes. Et, Oh grand bonheur, ces paragraphes décrivaient des statues. Je poussais ces statues l'une après l'autre en suivant l'ordre des paragraphes et je me retrouvais devant une porte pleine de cadenas. J'ai ouvert l'énorme porte du milieu. J'ai ramassé la clef, et je me suis retrouvé au-dessus d'un bac d'acide. Ma vie ne tenant qu'à un fil (Et pour cause !). J'ai alors pensé que Wally avait une idée, je lui ai demandé, mais il n'avait aucune idée. Je me suis rafraîchi en sirotant un peu de mes boisson verte avec une paille. J'ai alors craché (il faut essayer tous les verbes) sur le bouclier qui se trouvait à ma droite (Et à ta gauche, toi, lecteur !). Mon crachat fusa jusqu'au bouclier, puis alla frapper le bouclier en face du soufflet et, alla souffler la bougie. Je me suis alors retrouvé dans une pièce totalement noire. J'ai alors ouvert le sac de la magicienne Juju, et j'ai utilisé une allumette pour m'éclairer. Mais celle-ci était plus courte que celle que j'utilise d'habitude, et elle m'a brûlé. Je l'ai lâchée, à mon grand malheur.

J'ai alors été expulsé de la forteresse de Lechuck et me suis retrouvé sur Dinky Island.

QUATRIEME PARTIE : DINKY ISLAND

Et BOUM!, la pierre que j'me suis pris en pleine face. Après m'être relevé vaillamment, je suis allé ramasser la bouteille dans l'eau et je l'ai cassée par mégarde sur la pierre que j'avais prise dans la face. J'ai ensuite rempli le verre d'eau de l'Océan (Bleu, profond, reluisant aux couchers de soleil, plein de poissons exotiques, je plaaane! Ouh là, stop, on revient sur terre et on arrête de fumer des joints, OK!). J'ai ensuite utilisé le verre d'eau salée (Car tout le monde sait que l'eau de l'Océan est salée sauf les crétins) avec la distillerie. J'ai ramassé le pied-de-biche et j'ai ouvert le baril, où j'ai trouvé un maximum de choses superbes (entre autre un cracker !) Je suis ensuite rentré dans la jungle menaçante. Je suis allé tout de suite vers l'Ouest, toujours vers l'Ouest où j'ai trouvé un sac suspendu à un arbre, que j'ai éventré avec le bouteille cassée. J'ai alors ouvert le paquet de crackers, et j'ai utilisé l'eau distillée sur ce paquet, pour récupérer deux autres crackers (ce qui me fait trois crackers). Je suis alors allé voir le perroquet, sur la plage, et je lui ai offert un cracker. Il m'a dit que je devais aller plein Est à partir de l'entrée de la jungle menaçante jusqu'au dinosaure (eh oui, vous avez bien lu, un DINOSAURE). Donc, j'ai suivi son conseil. J'ai trouvé sur mon chemin une boîte. Mais elle était entourée d'une corde que j'ai ramassée pour pouvoir utiliser le pied-de-biche avec la boîte, pour pouvoir ramasser le dynamite. Et j'ai continué mon chemin (I'm a lonesome pirate) jusqu'au dynossure, où j'ai donné mon deuxième cracker à Jako, qui me dit d'aller plein Nord, maintenant, jusqu'au tas de pierres, puis grâce au troisième cracker d'aller plein Est encore une fois, pour trouver le X (que ceux qui ne le voient pas prennent tout de suite un rendez-vous chez l'occuliste le plus proche). J'ai alors creusé, creusé, creusé, et encore creusé jusqu'à ce que .. je touche du ciment. J'ai alors allumé la dynamite avec la dernière allumette, et je l'ai mise dans le trou. Je me suis retrouvé sur un pilier avec LE FORMIDABLE TRESOR DE BIG WHOOP? Mais sur l'autre pilier que je ne pouvais atteindre. Fort de ma corde et de mon pied-de-biche, j'ai alors utilisé le pied-de-biche avec la corde, ce qui m'a permis d'avoir un grapin. Ce grappin, je l'ai lancé (très habilement d'ailleurs), et il s'est accroché du premier coup. J'ai alors fait le saut de l'ange pour récupérer le TRESOR DE BIG WHOOP... ...Et il y a trois jours, tu es arrivé et j'ai commencé à raconter mon histoire... ...Tout d'un coup la corde se brise, et je tombai de bien haut. Pour me retrouver dans le même salla que Lechuck après avoir allumé l'interrupteur. Lechuck voulut me faire croire qu'il était mon frère, mais je ne pouvais y croire. Il m'a dit qu'il avait une surprise pour moi : une poupée Voodoo. Il me fit très mal (OUINNN !). Et me renvoya dans une autre dimension intertemporelle (mais c'était du matériel Japonais, alors je me suis juste retrouvé dans la pièce d'à côté), il me rejoignit et il recommença. Tout d'abord, quand j'ai revu Lechuck, je lui ai proposé le mouchoir blanc, propre de Stan. J'ai alors marché plein Est, jusqu'à me retrouver dans la pièce des premiers secours. J'ai alors regardé les squelettes, et je me suis aperçu que c'était ceux de mes parents, j'ai ramassé la tête de mon père, nostalgique. J'ai ouvert le tiroir médical et j'y ai pris la seringue. J'ai ouvert la poubelle et y ai pris les gants. Je suis sorti et j'ai été dans la pièce à côté de la pancarte Ascenseur. J'ai alors utilisé le levier du distributeur de Grog pour qu'il me rende la monnaie. J'ai attendu Lechuck en gonflant les gants avec la bouteille d'hélium. Quand Lechuck est arrivé, je lui ai pris son slip (je suis un vicieux !). Je me suis alors rendu dans la pièce à côté de la pancarte Premiers secours. J'y ai remassé le ballon et la poupée qui était dans des caisses (Si vous voulez vous payer une cuite, vous pouvez aussi prendre la bière). Je suis retourné dans la pièce avec le distributeur de Grog. J'y ai rempli le ballon d'hélium, et suis sorti pour aller à l'ascenseur. Je l'ai appelé et suis rentré dedans. J'ai utilisé le levier quand Lechuck était là. Arrivé en haut, j'ai ramassé sa barbe, et je l'ai mis avec son slip, la poupée, le crâne et le mouchoir dans le Sac Juju : j'ai maintenant une poupée Voodoo, moi aussi. Je suis redescendu et quand j'ai vu Lechuck, j'ai utilisé la seringue sur la poupée Voodoo. J'ai rattrapé Lechuck et je lui ai demandé si ça le générait que j'arrache sauvagement la jambe de la poupée. Il me supplia alors de venir le voir, de venir lui enlever son masque pour que je découvre qui il est réellement. Après avoir dit non, je finis finalement par pitié pour lui, à venir le démasquer. Et qu'est ce que je découvris : qu'il était vraiment mon frère. Je ressentis une émotion très forte, plus grande que tout, et puis je sortis pour redevenir enfant. Mes parents étaient là pour nous accueillir. Nous sommes ensuite partis en famille...

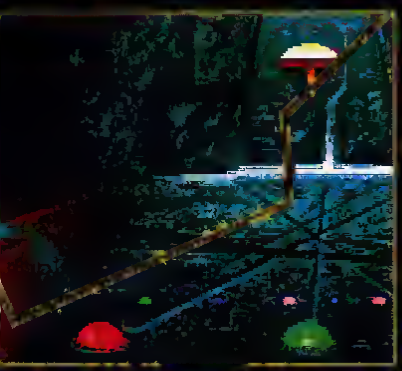




WOWWW ! Cette longue concentration a été très dure pour moi. Mais j'ai réussi. Voilà, je vous ai donné la solution de ce jeu magnifique, incroyable, qui est si beau que je remercie les gens de LUCASFILM GAMES et que j'applaudis particulièrement. BRAVO !
J'espère qu'il y aura une suite. Vu le regard de Chuckie à la fin, ça ne m'étonnerait pas.
Espérons qu'elle sera aussi délire que les deux premières.

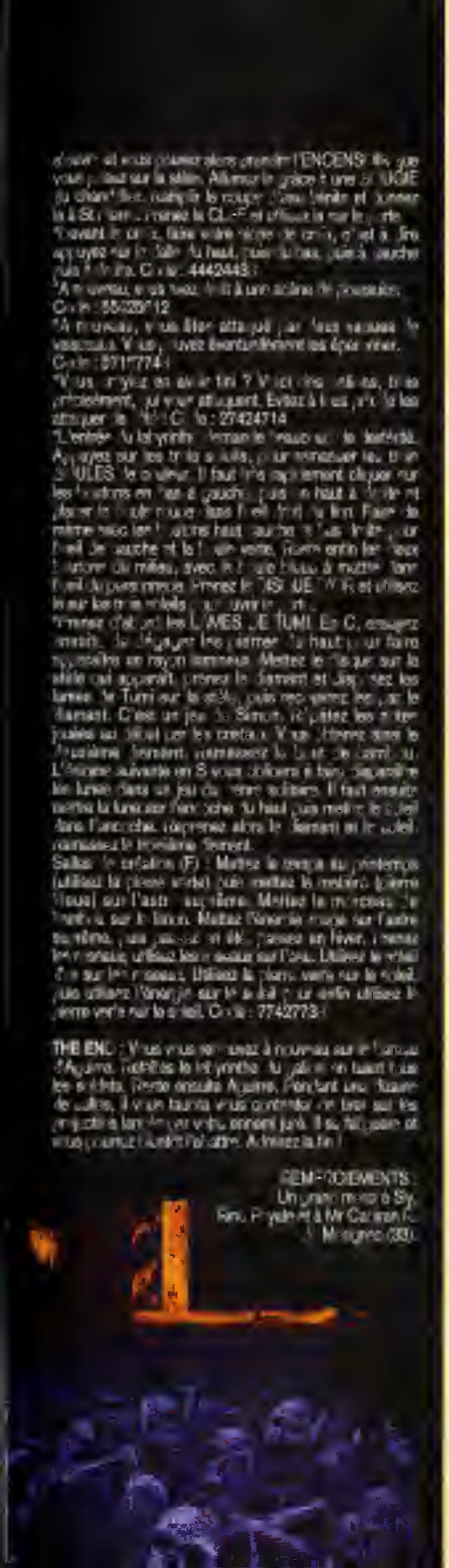
INCA
Et la lumière fut...

Voici une solution pour finir le jeu de Cryo Interactive. Si nous pouvons vous aider pour les diverses phases d'aventure, nous ne pouvons hélas pas trop vous aider pour les phases d'arcade. Ce sera à vous de faire preuve de persévérance et d'habileté pour passer ces séquences difficiles ! Un conseil pour tous les joueurs : sauvegardez souvent votre progression. Ce sera très utile si vous vous faites tuer par un piège ou un monstre. Et si vous n'arrivez pas à passer une séquence d'arcade, ne vous acharnez pas trop longtemps, vous risqueriez de vous décourager. Il faut savoir faire preuve d'un peu de patience et de persévérance pour venir à bout de ce jeu. Bonne chance à tous !



LE POUVOIR SUR LE TEMPS : Après une brève conversation avec HUANA-CAPAC, vous vous trouvez dans l'appartement de Lara. Votre assistant a disparu. Vous entrez alors dans un dialogue avec deux serviteurs qui vous indiquent qu'ils ont besoin, premièrement, d'un miroir pour l'Inca, un faucon et les éviter, passer un mur d'obsidienne, il n'y a pas trop d'infos) ou l'un essayer ! Sortez. Les serviteurs vous donnent l'adresse d'Alain : 72428581. Vous devez aller sur le planète où l'Inca vient un cristal. Allez le jeu, vous verrez, tout en retrouvant les quatre vaisseaux éparpillés où vous allez ! Le : 74435??

Vous voilà sur deux pierres triangulaires. Ne cliquez pas ! Il ne faut pas s'arrêter trop tôt sur le glyphe. Prenez alors le SOLEIL et placez-le dans le trou du glyphe. Prenez le triangle de commande du vaisseau et cliquez sept fois sur le vaisseau vert de droite, puis une fois sur celui de gauche. Prenez les trois BOULES de couleur et placez-les dans les ouvertures de droite. Prenez l'autre triangle. Retournez vers l'entrée. Allez vers le Tumi et cliquez ! Choisissez TUMI qui apparaît et pointez la flèche (en clignotant) dans la hiéroglyphe. Attention aux pierres ! Allez vers la salle 1. Une fois arrivé, dans la salle, utilisez le Tumi sur les murs de droite, prenez les deux morceaux de LUNE. Allez à la PIECE 1. Allez au bout de la salle et appuyez sur le mur. Placez alors les deux lunes dans les emplacements, puis appuyez sur l'étoile. Coupez les ailes et prenez l'étoile. Le Tumi clignote. Allez vers le pilier. Mettez l'étoile et continuez tout droit. Tournez à gauche, puis à nouveau à gauche. Cliquez devant et prenez l'ETOILE qui utilisez sur les emplacements des lunes, ouvrez des cachés. Prenez les quatre lunes et allez à l'ESCALIER 2. Allez au bout de la salle et appuyez sur le mur. Placez alors les deux lunes dans les emplacements, puis appuyez sur l'étoile. Coupez les ailes et prenez l'étoile. Le Tumi clignote. Allez vers le pilier. Mettez l'étoile et continuez tout droit. Tournez à gauche, puis à nouveau à gauche. Cliquez devant et prenez l'ETOILE que vous



...devant et vous pourrez alors prendre l'ENCENS. Ils, que vous placez sur la stèle. Allumez la grâce à une ALLUMETTE du chandelier, multipliez le rouge, l'eau bénite et donnez le à Sly. Ensuite, prenez le CLEF et utilisez la sur la porte. Ouvrez la porte, faites votre recyclage de cervelle, c'est à dire appuyez sur le Stop du haut, puis celui du bas, puis à gauche puis à droite. Code : 4442443 :

"A ce niveau, vous vous trouvez à une octaine de pourcentage. Code : 5502912

"A nouveau, vous êtes attaqué par deux vaisseaux. Ne vous battez pas, vous devez absolument les éviter. Code : 3717774 :

"Vous voyez ce qu'il y a ? Vous êtes attaqué, fuyez précipitamment, ou vous allez vous faire attaquer. Evitez à tout prix de les attaquer. Code : 2742471a

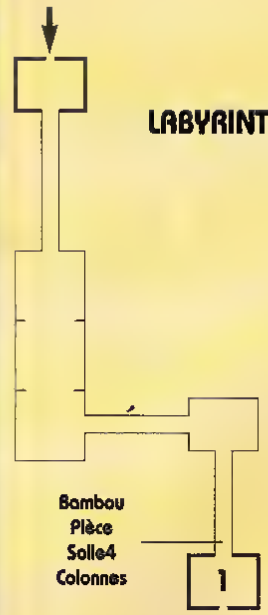
"L'entrée du labyrinthe. Prenez le maximum de bonheur. Appuyez sur les trois soleils, pour matérialiser le triangle SOLEIL. Le couleur. Il faut très rapidement cliquer sur les boutons en haut à gauche, puis en haut à droite et placer le triangle rouge dans l'oeil droit du lion. Faire de même avec les deux autres haut gauche et haut droite pour l'oeil de gauche et le triangle vert. Ouvrez enfin les deux boutons du milieu, avec le triangle bleu à mettre dans l'oeil du gauche du lion. Prenez le TRIANGLE VERT et utilisez le sur la porte du soleil qui vient d'apparaître.

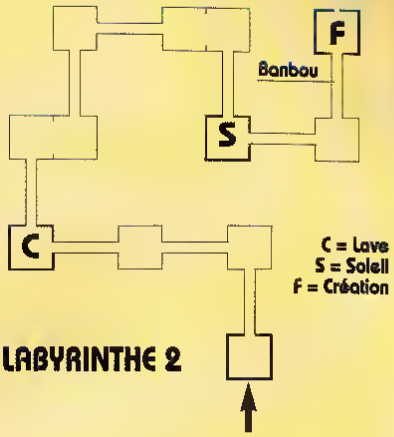
Prenez d'abord les LAMES DE TUNE. En C, essayez d'abord de déplacer les pierres du haut pour faire apparaître un rayon lumineux. Mettez le miroir sur la stèle qui apparaît, prenez le diamant et déplacez les lumières. Le Tuni sur la stèle, puis ramassez enfin le diamant. C'est un jeu de Simon, répétez les mêmes couleurs au début par les cercles. Vous obtenez alors la troisième lumière, commencez la lutte de Tuni au "Labyrinthe suivant en S vous obtenez à nouveau disparaître les lumières dans un jeu de même acabit. Il faut ensuite mettre la lumière dans la stèle du haut, puis mettre le miroir dans l'encoche. Reprenez alors le diamant et le soleil, ramassez le troisième diamant.

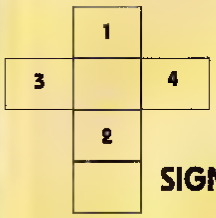
Salle de création (F) : Mettez le cerveau au printemps (utilisez la pierre verte) puis mettez le matériel guerre (tissu) sur l'astronaute. Mettez la monnaie sur l'ordinateur. Mettez l'ananas rouge sur l'autre système, puis passez en été, passez en hiver, mettez les vêtements, utilisez les ciseaux sur l'oeil. Utilisez le volet d'or sur les nuages. Utilisez la plante verte sur le soleil, puis utilisez l'orange sur le soleil et enfin utilisez la pierre verte sur le soleil. Code : 7742773 :

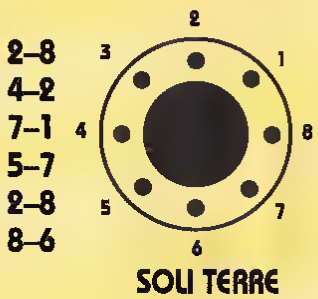
THE END : Vous vous retrouvez à nouveau sur le bateau d'Aguima, retrottez le labyrinthe du galion en tuant tous les pirates. Parlez ensuite à Aguima. Pendant une fraction de seconde, il vous faudra vous contrôler car tirs sur les projectiles lancés par votre ennemi juré. Il va falloir en vous pourrez l'achever définitivement. Achevez-le !

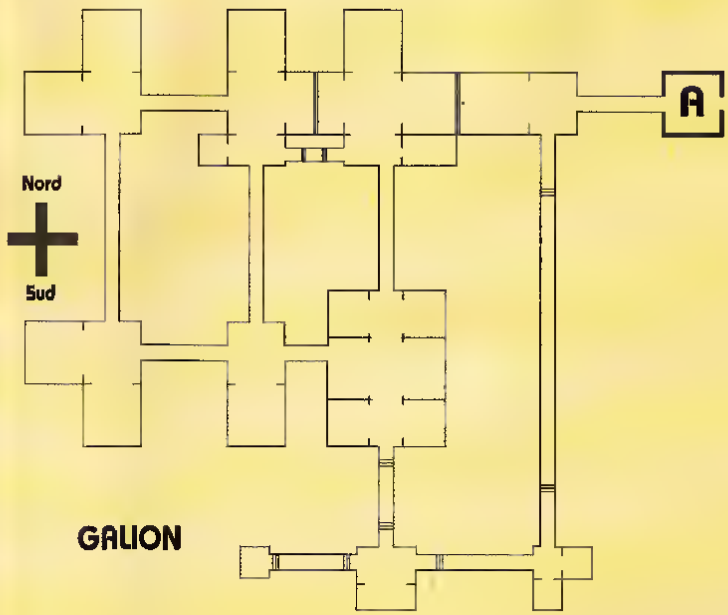
REMERCIEMENTS :
Un grand merci à Sly,
Ranx, Prydel et à Mr Caliban (C
J. Meugnier (33).











LES BIDOUILLES

ELF (PC)

Voilà un cheat mode intéressant sur ce jeu d'Ocean. Pausez le jeu puis tapez HIGHLANDER. Revenez sur le jeu en tapant la touche P. A partir de là, la touche I vous donne des vies infinies, la touche E vous donne accès à la machine volante, la touche M vous emmène à la fin de chaque niveau et enfin la touche S vous emmène au niveau suivant.

MAGIC POCKETS (PC)

Voici quelques codes pour le premier jeu de plate-formes digne de ce nom sur PC : 1053, 3425, 8282, 4476, 7766, 5284, 4757, 2618, 1960, 6331. Avec ça vous devriez avoir de quoi progresser et si vous n'êtes pas content tant pis pour vous. Non mais....

POPULOUS (PC)

Pour arriver directement au niveau 999 tapez KILLUSPAL à l'écran principal. Intéressant non?

THE HUMANS (PC)

On vous avait déjà donné les codes des 25 premiers niveaux dans le Guide Pratique N°1. Voici cette fois tous les codes, grâce à Rodolphe Pereau, alors que les scénarios sont testés dans ce numéro de Gen4.
DARWIN, ANDIE PANDY, GET A LIFE, CARLOS, HOWIE, MOOBLE, CSL, THE HUMBLE ONE, PIXIE, MILESTONE, WAR WAR WAR, J MCKINNON, UNLUCKY, BLUE MONKEY, RED DWARF, BAD TASTE, THE KITCHEN, CJ, SORT IT OUT, SMART, VILLA3BORO3, EARLY MORNING, BORO4LEEDS1, EASY LIFE, JIM TIES, PARKVIEW, NICENEASY, GREEN CARD, COOKIE, MALCY MALE, RAVING BURK, YOU GOT IT, SGNIMMEL, MINISTRY, MAD FREDDY, BIZARRE, FREE SCOTLAND, APPLE JUICE, PAYDAY, BANANA MOON, BONUS, BOUNCING, NO MONEY, A SF, VISION, SISTERS, FAST FASHION, CARGO, RAB C NESBITT, RANGERS, RAINBOW, DOODY, MIGHTY BAZ, TIRED, CONSOLIDATED, STAY HAPPY, AMERICA, ANOTHER DAY, ISOLATION, PROMISED LAND, DAEMONSGATE, BIG RAB, MIAMI VICE, MARGARET M, A34732473, HELP ME, THE EXILES, EIGHTLANDS, WINE AND DINE, NIN, TECHNOPHOBE, GETTING THERE, TINE IS, RUNNING OUT, LORDS OF CHAOS, NOW ITS DONE, IN OUT OF HERE, HERES TO A, BETTER LIFE, BYE BYE BYE.

THE INCREDIBLE MACHINE (PC)

En entrant le mot de passe DOPA puis en cliquant sur la flèche pointée vers la droite vous aurez ainsi accès à tous les niveaux. Sympatoche non?

BODY BLOWS (AMIGA)

Au menu principal, mettez le joystick branché sur le port souris vers la gauche et l'autre vers la droite et cela pendant quelques secondes. Au bout de ce laps de temps un menu de cheat mode apparaîtra. Pour avoir un jeu en Full Screen autrement dit en Overscan, tapez sur la touche F6.
C'est chouette non ? Vous pouvez remercier fortement et franchement ce cher Khelben.

LETHAL WEAPON (AMIGA)

Encore des astuces pour ce jeu d'Ocean. Tout d'abord voici les 4 codes : KSIIFL, ECYOIR, FLRSKB, UEOASF.
D'autres cheat modes existent comme par exemple ces combinaisons de touches :
ALT-Y-I permet de couper les tests de collision des sprites,
ALT-Y-K augmente vos munitions,
ALT-Y-L augmente les vies,
ALT-Y-M enlève les sprites et les plateformes,
ALT-Y-N remet les sprites et les plateformes,
ALT-Y- et une touche entre 1 et 10 vous donne accès à des aires de jeu différentes. Maintenant, allez me massacrer ces marchands de mort, ok?

PREMIER MANAGER (AMIGA)

Voici quelques numéros que vous pouvez utiliser :
Le 250967 met le TK à 99
Le 000123 met le PS à 99
Le 220769 met le SH à 99
Enfin, un dernier truc et non des moindres, le 781560 vous met tout à 99 et vous donne 20 millions de livres

ROAD RASH (AMIGA)

A l'écran des codes, tapez 21132011H7 et VUKBE 27 OAG. Vous vous retrouverez au niveau 2 avec la Diablo et 41 millions.

SLEEPWALKER (AMIGA)

A l'écran de présentation tapez DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG. Les nez de Lee et Ralph deviennent alors verts. Maintenant en pressant la touche RETURN vous passez de niveau, en tapant M vous avez accès à la "map" du niveau.

STREET FIGHTER 2 (AMIGA/ST)

Un code que nombreux d'entre vous nous demandaient. Pendant un combat faites PAUSE puis tapez 7KIDS. Autre astuce, en mode un joueur et à l'écran de sélection des personnages, placez le pointeur sur Blanka et tapez PATIENCE. L'écran va alors flasher. Désormais quel que soit le personnage choisi, il vous suffit de presser la touche F10 pour vous régénérer.
Vous pourrez désormais combattre à deux avec le même personnage. Par contre il n'existe pas semble-t-il de code pour avoir un accès direct aux boss !
Si vous en trouvez un...

L'ARME FATALE (ST)

Merci à Laurent Wolff pour ces codes pour Atari ST :
Niveau 1 = ABSAOL, Niveau 2 = EMBATP, Niveau 3 = SSKMTP, Niveau 4 = USBSYP, Niveau 5 = PSYOLP.

NICKY BOOM (ST)

Décidément, Laurent Wolff se déchaine avec cette fois les codes pour ce jeu très sympa. Attention, tapez-les en majuscules !
Niveau 2=MEDIT, Niveau 3=KRATTY, Niveau 4=MIRTES, Niveau 5=ARRAX, Niveau 6=JANIR, Niveau7=TRINOS, Niveau 8=SIXAN.

SUPERFROG (AMIGA)

Hé oui ! Ça peut vous surprendre mais nous avons tellement aimé le jeu que nous vous proposons d'ores et déjà tous les codes d'accès aux différents niveaux :
World 1: 234644, 447464, 747622
World 2: 392822, 446364, 984448, 477444
World 3: 343522, 882311, 992334, 091332
World 4: 467464, 818234, 182394, 298383
World 5: 452234, 984841, 383772, 093152
World 6: 387211, 981122, 017632, 398112
Il existe un niveau shoot'em up qui se nomme Project S. Voici le code: 837122.
Allez mes chères grenouilles, au boulot pour aller sauver votre belle. Non seulement vous pouvez me remercier (moi le Masterplayer devant l'eternel !) mais aussi et surtout ce grand dingue de Gregory Halliday (Non ! ce n'est pas le fils de Johnny) qui a passé une journée entière devant son Amiga.

WWF2 (AMIGA)

Pour ceux qui en ont marre de s'en prendre plein la chetron, civoi une stus'a qui devrait vous ravir. Appuyez dix fois sur la touche F10. Ceci bloquera votre adversaire et vous pourrez le tabasser tranquillement.
Pas très correcte mais efficace !

HISTORY LINE 14-18 (AMIGA)

Voici les codes pour ce superbe wargame dévoilés ici par un certain Pascal Lambert alias "Hell":
Camp allemand :
PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTHA, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDL, STERN

Camp allié :
BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL, ORDER, SODOM
Mode 2 joueurs :

TRACK, HUSAR, BEAST, PLATE, LIGHT, SCROL, VIRUS, BISON, DRUCK, TROLL, UBOOT, DROID, GRAND, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN
Voilà, à vous de jouer !

DOODLEBUG (ST)

Ce très bon jeu de plate-formes de Core Design peut sembler bien difficile par moments alors pendant le jeu, tapez FIRE WALK WITH ME (avec les espaces). Cela vous rendra invincible et vous donnera un nombre incalculables de crayons. Sympa non?

DYNABLASTER (ST)

Tapez UKKZSIKG pour commencer directement au niveau 2-4 et avoir un nombre de bombes infini. A vous de jouer.

FINAL FIGHT (ST)

En pressant la touche HELP, vous pouvez aller jusqu'au bout de chaque niveau

POPULOUS (ST)

Même les Dieux peuvent avoir du mal à gagner (c'est tout de même un comble ça). Alors pour vous aider voici une asctuce. Allumez le Paint Map et maintenant:
F1 pour plus de bons
F2 pour plus de méchants
F3 pour plus d'arbres
F4 pour plus de rochers
F5 pour enlever les rochers
F6 pour plus de manna
Allez les demi-dieux, maintenant si vous ne gagnez pas .

Chez votre marchand de journaux

BANZZAÏ

Le géant de la presse NINTENDO

GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 11

les 8 nouvelles cartes "Collectors" de l'Univers Fantastique des Jeux Vidéo.

En vente jusqu au 9 mai

BANZZAÏ, 15 F

Tout simplement

BON DE COMMANDE

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en nous retournant ce bon et un reglement de 20 francs à : Pressimage/BANZZAI N°9 - 210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je regle par cheque - timbres ou CCP

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP ..... Ville .....

Chez votre marchand de journaux

SUPERSONIC

Le géant de la presse SEGA

GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 9

les 8 nouvelles cartes "Collectors" de l'Univers Fantastique des Jeux Vidéo.

En vente jusqu au 25 avril

SUPERSONIC, 15 F

Tout simplement

BON DE COMMANDE

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en nous retournant ce bon et un reglement de 20 francs à : Pressimage/SUPERSONIC N°8 - 210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je regle par cheque - timbres ou CCP

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP ..... Ville .....

COMANCHE

Les ruses de sioux sur le sentier de la guerre

...important que ... combat risque de prendre au sein du ... militaire américain que Novalogic a lancé son simulateur : Comanche Maximum Overkill. Le boeing Sikorsky (plus communément Comanche) est un hélicoptère polyvalent : reconnaissance, attaque légère et combat aérien. C'est dans cette optique de machine capable de voler à très basse altitude et d'une manoeuvrabilité extraordinaire que Novalogic a développé son simulateur. Mais commençons par le commencement... Tout d'abord, il va vous être nécessaire d'appréhender la bête. Pour cela, les premières missions sem-

blent indispensables et plus particulièrement la première d'entre elles. Evidemment les fous de guerre vont vouloir passer directement aux missions suivantes, celle-ci ne contenant aucun ennemi et étant donc indigne d'eux. Et bien ils auront tort. N'oubliez pas que la machine que vous pilotez vaut la bagatelle de neuf millions de dollars aux contribuables soit près de 45 millions de francs ! Un minimum de respect et de disciplins s'impose donc. La première mission "Oil Tank Holiday" est ce que nos amis Britanniques auraient tendance à nommer "a piece of cake", bref c'est du gateau. Vous devrez pour mener cette dernière à bien, faire sauter des dépots d'essence qui ne sont pas gardés. De plus, vous n'avez aucune chance de rencontrer qui que ce soit. Bien que cette mission soit vraiment donnée, elle est également extrêmement importante, car c'est avec elle que vous apprendrez à manoeuvrer le Comanche et que vous vous familiariserez avec son armement. Puisque nous abordons le sujet de l'armement, étudions le plus en profondeur

...TERREZ LA HACHE DE GUERRE.

...système d'armement offensif et défensif est bien entendu extrêmement important et une bonne connaissance et utilisation de celui-ci est directement lié à vos performances futures. Six systèmes d'armes différents sont disponibles et chacun d'entre eux nécessite une technique particulière. Etudions les en profondeur.

• Missile AMG 114 Hellfire. Particulièrement efficace contre les tanks T-70 et les lanceurs de missiles A-6 Gecko, le missile Hellfire est d'une efficacité redoutable. Une fois que le missile est lancé, le pilote doit conserver le TAS (Target Acquisition System, comprenez système d'acquisition de cible) sur la même cible jusqu'à ce que celle-ci soit détruite. Si le pilote sélectionne une autre cible après que le missile ait été tiré, le Hellfire va se "locker", c'est à dire prendre en acquisition cette dernière. Il est donc tout aussi inutile qu'inefficace de changer de cible très vite en lachant un missile à chaque fois car en définitive, ils fonceront tous sur la même cible.

• Missile AIM-92 Stinger. Comparativement au missile Hellfire, le Stinger est un missile de type "Fire And Forget" (c'est à dire ...). Cela signifie que lorsque vous avez bien ... le Stinger sur une cible et que vous avez tiré, celui-ci ne la lachera plus jusqu'à ce qu'il l'ait abattue, ceci permettant au pilote de selectionner une autre cible dans l'intervalle sans que cela affecte le missile. Le Stinger est particulièrement efficace contre les Hélicoptères Werewolf Ka-50.

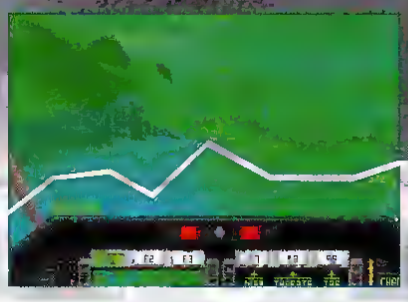
• Roquettes de 70mm. Efficaces jusqu'à deux kilomètres, les roquettes sont particulièrement bien adaptées à la destruction de cibles statiques. Leur seul problème, mais qui est de taille, est qu'elles n'utilisent pas le système d'acquisition de cible. Elles foncent droit devant elles, et le pilote devra utiliser toute sa maîtrise et son expérience afin de parvenir à quelque chose de détonnant.

• Artillerie de 150mm. Bien que n'étant que rarement disponible, l'artillerie de 150 est de loin l'arme la plus efficace contre les cibles stationnaires, les tanks et les lance-missiles. La procédure de feu est très simple. Le pilote sélectionne une cible et les coordonnées sont automatiquement envoyées aux batteries d'artillerie situées à l'arrière qui ouvriront alors un feu dévastateur sur la ... Bref ! Un bon support d'artillerie ... un nid d'en... mis est repéré, et ... votre ... bien votre armement que votre petite santé.

• Canon Gatling Vulcain de 20mm. Plus le Comanche est près de sa cible et plus sa vitesse

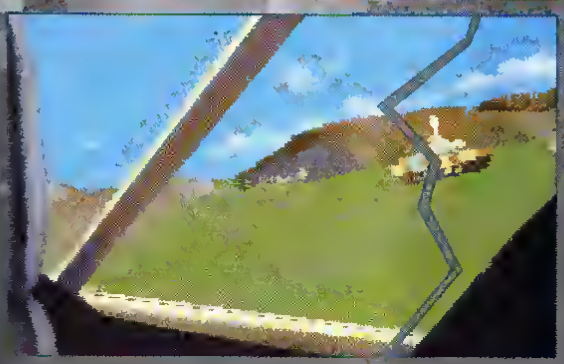
d'approche est faible, plus cette arme est meurtrière car elle utilise alors le système d'acquisition de cible à son maximum d'efficacité. Doté d'une cadence de tir de 1500 obus à la minute, le Canon Vulcain est précis à courte et moyenne portée contre les cibles aériennes et terrestres. Le tir s'effectuera en continue si vous gardez le doigt enfoncé sur le bouton de tir.

• Wingman. En plus de tout l'armement déjà cité, certaines missions vous donnent le soutien d'un coéquipier. Sélectionnez-celui-ci, lockez votre cible, celui-ci prendra sa destruction en charge. Attention ! Le TAS permet au pilote de prendre son équipier en acquisition, et une petite maladresse risque d'entraîner sa destruction (j'ai glissé chef !).



LE CALUMET DE LA PAIX.

En plus des systèmes offensifs, le Comanche dispose de deux armes défensives. Là, pas de problème, puisque ... de bord largue automatiquement des ... s'il détecte une signature de guid... un brouilleur électronique s'il déte... système de guidage radar. Attention, ce système ne vous dispense pas d'engager une manoeuvre d'évasion (des ... destinés à semer le missile).



L'ŒIL DU FAUCON.

Les systèmes de repérage et d'observation du Comanche sont également très importants. Tout d'abord l'indicateur de danger, situé en bas à droite du cockpit vous indique si le Comanche est pris en acquisition missile. De plus, deux écrans (les moniteurs d'affichage tactique ou TAC) vous permettent l'accès à différentes informations telles que :

• La carte générale qui vous donne une vue du dessus du théatre des opérations. Vous pouvez zoomer sur celle-ci. Important ! Tous les cercles clignotants représentent les objectifs principaux que le pilote devra détruire pour accomplir la mission.

• Le TAC. Le TAS permet d'obtenir l'affichage du TAC (c'est clair, non ?) c'est à dire le système d'acquisition de cible. Par l'intermédiaire de ce système vous voyez la cible en acquisition, sa distance par rapport à votre appareil et une vue du missile lorsque vous tirez, jusqu'à la destruction du "target".

• Mission Display : quand cet écran est selectionné, une description de la mission en cours et des objectifs atteints est affichée, indiquant le nombre d'objectifs détruits et ceux restant à détruire.

• Système de contrôle des dommages. Bien entendu un écran vous permet de contrôler les dommages que votre hélico a subi. Un icone représentant le Comanche est alors affiché, et un descriptif indiquant le nom des sytèmes endommagés ou hors-service vous sera fourni.

• Indicateur de danger. Une version améliorée du détecteur de danger est disponible par les écrans centraux. Ils fonctionnent de la même façon que l'écran déjà étudié, et indique le nombre et l'angle des missiles ennemis en acquisition.

NOTE : Il est indispensable d'économiser son armement. En effet, certaines missions ne mettent à votre disposition que le strict nécessaire à la bonne conduite de celle-ci, alors pas question de gaspiller.

[illegible] Nous espérons que ces quelques informations sur les systèmes de [illegible] simulateur vous aideront de l'aborder de façon plus éclairée. Mais ne vous y trompez pas. Seuls l'entraînement et l'expérience vous permettront de venir à bout de toutes les missions de ce jeu sacré 4 d'or 92 du meilleur simulateur. Que le grand Manitou vous accompagne... ■

PERLE SOFT
La perle du SHAREWARE

25, rue Turgot
68110 Mulhouse/Illzach
Tél. 89 66 12 11 - Fax 89 66 33 63
SARL au capital de 50 000 F
Demande de catalogue gratuit

Téléchargez sur L'opportunité Informatique PERLE SOFT

3615 PEARL

Plus de mille références touchant tous les domaines :

Base de données
Communication/Minitel
Bureautique/Tableur
Medical/Sante
Education/Science
Graphisme
Jeux
Musique
Programmation :
Utilitaire disque/Anti-virus
Utilitaire DOS
Windows
Erotique

PRESTATIONS PEARL
Duplication de vos disquettes en quantité, tout format.
Changement de format.

N° Vert 05 32 37 80
APPEL GRATUIT
Pour cammandes
UNIQUEMENT C.B.

Qui a dit qu'on n'avait pas de carte ?

Moi je vous dis que le numéro prochain, il va être bourré de renseignements, d'infos, de tests et de previews sur tout ce qui est CD Rom, CD-I et les lecteurs de CD.
Foi de chef !

Jusqu'à présent, dans le domaine des cartes graphiques, le Fahrenheit 1280 tenait le haut du pavé avec des capacités des plus convaincantes. La société Orchid propose désormais le top en matière de carte vidéo dans sa catégorie avec le P9000. Les caractéristiques techniques sont impressionnantes. Non seulement elle accélère considérablement les fonctions graphiques dans des softs de PAO ou CAO, mais elle étend aussi les possibilités d'affichage. Cette carte a recours à la nouvelle norme, le bus VESA. De ce fait, elle fonctionne sur n'importe quel PC pourvu que vous ayez un bus VESA sur la carte mère. Quelques chiffres : en mode accéléré, les résolutions vont de 640*480 en 16, 8 millions de couleurs jusqu'à 1600*1200 en 256 couleurs. Elle est bien sûr compatible avec le mode S-VGA et Orchid fournit les drivers pour les logiciels les plus répandus comme Windows 3.1, Word 5.0, Wordperfect 5.0 et 5.1, Lotus 1-2-3 v2.3, Autocad, etc...Vendue au prix de 5 990F HT avec une garantie de 4 ans, l'Orchid P9000 concerne les PCistes fortunés ou les utilisateurs ayant vraiment besoin d'une puissance graphique à la hauteur. A-vous de décider.

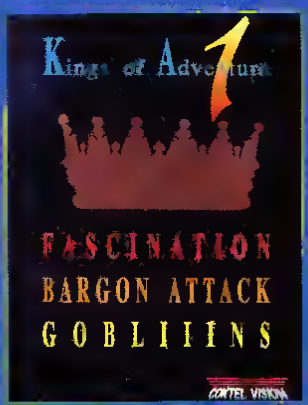
L'all en furie

Les Indépendants en Informatique Associés est un organisme qui s'occupe de fédérer les indépendants de l'informatique (on s'en doutait). L'All propose en effets aux indépendants expérimentés toute une gamme de services parmi lesquels on peut citer en vrac l'assistance juridique et fiscale, les relations publiques, l'envoi aux adhérents d'une lettre d'informations bimestrielle, un serveur Minitel... L'All propose en outre le Manuel de l'indépendant en Informatique (pour la somme de 249F), un ouvrage très pratique constituant une mine d'information pour connaître vos droits, découvrir des réseaux d'indépendants, connaître les tarifs dans votre branche... Ecrit par des indépendants, ce livre regorge d'astuces et de ruses pour éviter tous les pièges de ce milieu où la législation est plutôt inexistante !
En outre, mi-avril, sortira un Annuaire des Indépendants regroupant tous les membres de l'All, leurs coordonnées, leurs qualifications, le tout répertorié par région, par spécialisation... Si vous êtes vous même indépendant, avec une bonne expérience professionnelle (plusieurs années de préférence), vous pouvez alors obtenir plus d'informations au 45-22-73-97 ou écrire à l'All, 69 Bld Malesherbes, 75008 Paris.

Eh bien moi, je vous dis que le mois prochain, je vais bouffer tout plein de profiteroles au chocolat, de bonbons, d'îles flottantes, de choux à la crème, de couscous, de choucroute...

Kings Of Adventure un déluge d'aventures

Voici une excellente initiative de la part de Coktel Vision avec cette compilation de trois de leurs meilleurs jeux d'aventures. Fascination vous plongera dans une enquête policière palpitante. Bargon attack, vous permettra d'empêcher la conquête de notre planète par les bargoniens, d'affreux lézards humanoïdes ! Avec Goblins, découvrez le monde merveilleux de petits lutins survoltés ! Disponible sur Amiga et PC.



Un son crystallin

Le marché des cartes sons PC est décidément très prolifique en nouveautés, avec ce mois-ci la sortie en France d'une toute nouvelle carte compatible Ad Lib et Soundblaster et surtout MPC: la Crystal Sounds.
Livrée avec Castle Wolfenstein 3D, un CD-Audio pour se familiariser à la carte sonore, un CD-Rom numéro, un câble audio pour se connecter sur une chaîne hifi, elle ne coûte que 790 francs ! Très compétitive sur le prix, elle l'est surtout par la qualité du son obtenu, qui est tout simplement celle d'un micro-ordinateur de sortie (16 à 44,1 KHz en stéréo et, jusqu'à 44 en sortie). Avant d'acheter une carte sonore, pensez à vous renseigner à celle de la Soundblaster, mais aussi à celle-ci.
La présence d'un port joystick et d'une interface Midi ne fait qu'ajouter un point en faveur de cette carte sonore. Il ne reste plus qu'à la tester...

La réalité virtuelle Howard Rheingold - édition Dunod

Ceux pour qui l'expression réalité virtuelle n'est pas bien définie et ceux pour qui ce principe n'a aucun secret devraient lire La Réalité Virtuelle de Howard Rheingold aux éditions Dunod. Ce livre renferme une mine de renseignements aussi bien pour les néophytes que pour les experts. Il vous racontera le début de cette branche scientifique, ses premières applications, et son devenir. Le livre est divisé en chapitre traitant chacun d'une orientation bien particulière du virtuel. Après votre lecture, le terme Cyberspace n'aura plus de secrets pour vous et vous comprendrez par exemple comment les chirurgiens espèrent pouvoir opérer le cerveau de manière révolutionnaire ou encore comment il est possible de visiter une maison sans bouger de chez soi. Laissez-vous envahir par ce monde où les rêves peuvent devenir réalité et où la réalité devient

Compilons gaiment

Ubi-Soft, grand compilateur devant l'Eternel, propose ce mois ci, un packaging des plus intéressants. S'insère dans de Power Tactics, vous trouverez ensemble 5 jeux de réflexion. Il y a tout d'abord Sargon 5 et Chessplayer 2150 qui sont deux jeux d'échecs de très grande qualité. Shangai 2 est probablement le jeu que je préfère personnellement. Ce jeu a fait exploser le marché. Le principe est simple. Pisser. Il existe un autre jeu de réflexion très bien fait et fort accrocheur et enfin Cushbuck, une sorte de quête au trésor à travers le monde avec un aspect éducatif intéressant. Bref encore une compilation qui ne vaut que pour le prix. Disponible sur PC

Moi, j'en ai rien à faire, j'ai réussi à tester Strike Commander ce mais-ci. Les chefs n'ont rien pu faire contre moi ! Je suis leur maître, je suis le meilleur, je suis Dieu... Ouaaouuaaahauauchaa... ...

MCCR boutique

25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures a 19 heures

Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles - Prix TTC

Aces of the Pacific	305	Dune	255	dagger of Amon RA	265	Robocop 3	210	Spécial opérations 1	205
Aces of the Pacific WWII 1946	225	Dune II	285	LC Waikiki	250	Rome AD 92	240	Wing Commander II	
Alone in the dark	330	Eterman	280	Legend of Kyrandia -		Scout	215	Spécial operations 2	205
A Train	255	Eye of the Beholder II	265	Book one	245	Secret Monkey Island II	335	Wing Commander II	
Another World	245	F15-Strike Eagle II	265	Legends of Valour	285	Shadow of the Comet	325	Speech & acces pack	160
Atac	275	F15-Strike Eagle III	325	Lemmings + Oh no		Sherlock Holmes	285	Word Tris	215
ATP Version 2	470	Falcon 3 0	295	more lemmings	250	Siege	220	World Tennis Champio	325
B17 Flyingfortress	340	Falcon Mission	180	Lemmings II - The Tribe	250	Siege - Dogs of War	95	X-Wing	325
Bat II	335	Fox Collection	300	Links 386 Pro	275	Silent service II	285	Zool	235
Battle Chess 4000	260	Fun Radio Compile Micro 2	260	Links 386 Pro - Pinehurst	140	Sim city deluxe	280	CD-Rom Battle	
Best of the Best	236	Fun Radio Compile Micro 3	335	Lure of thee Temptress	285	Sim city windows	410	Chess enhanced	415
Bunny bricks	200	Goblins 2	250	Maitres de l aventura	265	Sim life	325	CD Rom Fascination	435
Civilization	275	Grand Prix F1	265	Magic Candle	260	Sleepwalker	185	CD-Rom Inca	370
Car and Driver	285	Greatest (Dune, Lure, Shuttle)	300	Manager	210	Sport s Masters	305	CD Rom King Quest V	465
Carl Lewis Challenge	270	Gun Ship 2000	275	Mantis	330	Stunt Island	385	CD Rom Loom	435
Carmen San Diego	295	Gun Ship 2000 Island & Ice	185	Mercenaires	250	Super Cauldron	215	CD-Rom M1 Tank Platoon	305
Comanche	305	Harrier Jump Jet Mieropasse	275	Might & Magic III	275	Task force 1942	270	Transartica	220	CD-Rom Midwinter &
Combat classics	215	History line	315	Might & Magic IV	270	Ultima 7 - Serpent of Isles	285	Gunship Collection	
Crazy Car III	245	Indiana Jones - the		Nicky Boom	210	Ultima 7 - La porte noire	245	Microposa	375
Creepers	285	Fate of Atlantis	300	NRJ4 la compilation	210	Ultima Underworld I	240	CD-Rom Monkey Island	325
Croisière pour un cadavre	245	Inca	280	Pacific Islands	240	Ultima Underworld II	275	CD Rom Space Quest IV	360
Curse of enchantia	240	Incredible Machine	340	Planete Aventure	275	The Stygian Abyss	295	CD Rom Railroad Tycoon	305
Darklands	330	Ishar	200	Planete Aventure II	315	Ultima Underworld II	295	CD Rom Secret Weapons	325
Daughter of serpents	300	Joe et Mac	265	Populous II	285	Ween	245	CD Rom Sherlock Holmes 2	355
D Day	276	Jordan in flight	280	Push Over	215	Wing Commander Deluxe		CD-Rom Spirit of Excalibur	305
Dogfight	275	KGB	270	Quest for Glory III	370	& secret missions 1 & 2	410	CD-Rom Wing Commander I	600
Dominium	230	King Quest VI	305	Rex Nebular	275	Wing Commander II Deze	320	CD-Rom Wrath of the Demon	370
Dream Team	210	Laura Bow 2 - The		Risky Woods	225	Wing Commander II			

Règlement par chèque mandat postal ou C B (preciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port : France 35 F pour le 1er jeu + 8 F par jeu supplémentaire. CEE 40 F pour le 1er jeu + 16 F par jeu supplémentaire

Prix modifiables sans préavis et sous réserve d'erreurs typographiques

Presse A. Recherche (1) 69 76 13 33

Gestionnaire de mémoire DYNAMIQUE-X !

Mais puisque je vous dis que le football américain, c'est exactement comme les échecs ! Tout en finesse, du fairplay et surtout pas de violence ! Moi j'en ai fait, c'est vous dire !

Voici une idée originale qui nous provient tout droit de Santa Monica, USA. Quarterdeck, compagnie éditrice de QEMM-386 (gestionnaire de mémoire), s'est en effet alliée à Dynamix pour lancer un pack réunissant cet outil très puissant et deux des plus grands jeux de la compagnie américaine Dynamix, filiale de Sierra On Line. Pour environ 900 francs, vous aurez ainsi trois produits exceptionnels complémentaires (d'une valeur estimée à 1500 francs !). Qemm-386 s'occupera de gérer automatiquement la mémoire de votre PC au mieux, pour exploiter la mémoire comprise entre les 640Ko et le premier méga, mais aussi tous les mégas de mémoire additionnelle pour en faire de la mémoire paginée ou étendue et surtout pour y placer tous les drivers et utilitaires qui encombrent vos précieux premiers 640 Ko.

L'utilisation de cet outil a été simplifiée au maximum et n'importe qui peut simplement lancer le soft, répondant à deux ou trois questions au passage, Qemm modifiant pour vous vos fichiers Autoexec.bat et Config.sys. Les plus acharnés pourront même suivre pas à pas les modifications pour personnaliser l'installation de Qemm et l'optimiser à leur gout. Les dernières versions de Qemm ne posent en outre plus aucun problèmes de compatibilité avec les autres produits utilisés : Dos, Windows, Wordperfect, Lotus...

Front Page Football est le football américain le mieux réalisé sur PC et surtout le plus passionnant. Il faut bien sûr aimer ce sport mais même les novices prendront plaisir à y jouer, tant il est beau et jouable ! Enfin Aces Of The Pacific est un des tous meilleurs simulateurs de vol représentant la 2ème guerre mondiale, de nombreux scénarios et additifs étant disponibles ou allant sortir dans les mois à venir. Vous allez pouvoir piloter non seulement les avions américains, mais aussi les zéros japonais !

Une compilation excellente et réussie, qui prouve que le milieu ludique sait encore trouver de bonnes complémentaires d'autres données sont à prévoir !

Eh, t'es vraiment nul Olivier, t'as vu ta gueule ? On dirait un boxeur en fin de carrière. Et en plus, t'as les oreilles qui pèlent, c'est dégueulasse ! T'en mets partout, beurk...

S2P : le magasin Amiga par excelence

En pleine 16ème arrondissement, pas loin des locaux de Canal+, nous avons découvert une boutique très spécialisée sur les machines Commodore et plus particulièrement sur l'Amiga. S2P propose en effet tout ce qui concerne les Amiga 4000/040 et les Amiga 4000/030. Pour le premier la configuration proposée est livrée avec plus un disque dur de 120 Mo et 6 Mo de mémoire le tout pour 12 990F TTC. A ce prix là, vous aurez une puissance que vous ne pouvez même pas imaginer.

Il existe aussi des Amiga 4000 à base de 030 proposés à 9 990F TTC avec un disque dur de 80 Mo et 4 Mo de mémoire. Bien entendu, le service est excellent et les vendeurs vous conseilleront parfaitement sur la configuration la plus adaptée à vos besoins. Toutes les dernières nouveautés en matière d'utilitaires et de jeux sont disponibles chez eux. Bref, un magasin-tendance pour les passionnés. S2P 6 Avenue de Versailles 75016 Paris Tél : 42 88 71 84

Une succursale existe aussi à Lille : 6, rue de la Monnaie Tél : 20 74 50 60

Supervision pour un Super Monopoly

Voici un produit vraiment fin qui est annoncé pour fin mai, début juin sur PC, Amiga et ST. Rien. Un jeu révolutionnaire ? Une nouvelle mise en images sur votre écran préféré ? Mille fois hélas, de la déception en perspective !

Protegons-nous

Dans l'optique de promouvoir la formation d'une image de marque qualité d'origine nouvelle, de nombreuses sociétés ont développé jusqu'à 80 fois le système d'exploitation de disque dur. Mais quel échec.

Que ce soit de nature d'ordre technique, financier, ou même de mauvaise qualité, l'origine de ces problèmes est bien définie. Les différentes politiques fixent des prescriptions minimales de sécurité et on peut tenir des mesures entreprises par l'histoire de l'informatique. Le Comptoir mène à point nommé pour cette journée d'étude.

Pour un prix très abordable de 490F HT, ce petit plus sur votre disque dur ne peut que vous être durable, beau jour de votre. Si cela vous intéresse, voici l'adresse de l'importateur : Delta Phase, Allée des Ardes, Bâtiment le Cèdre, 31650 Les Ulis Cedex.

L'ÉVASION SANS FRONTIÈRE

Les plus bas prix des GAME MACHINES
Un cadeau offert à tout visiteur muni de cette annonce.

PRIX TTC GAME-MACHINES

SYSTÈME 1

386 DX 40 64 Ko M.C.

4 Mo de RAM-DD 40 Mo - FD 3"1/2 HD
Carte SVGA 65000 couleurs
Moniteur SVGA
2 Ports série et 1 Parallèle
Clavier 102T. Super boîtier Minitour
+ 1 Super carte son de luxe
+ 1 Super Joystick

6800 F TTC

SYSTÈME 2

486 DX 33 128 Ko M.C.

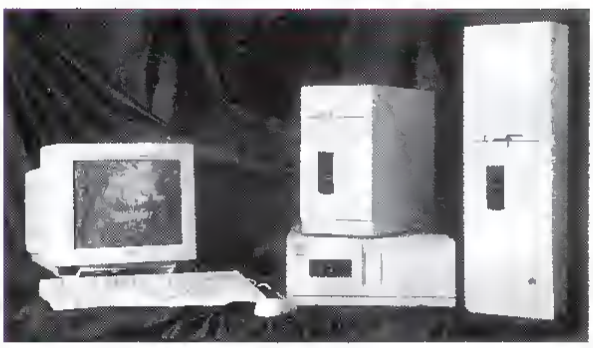
4 Mo de RAM - DD 80 Mo - FD 3"1/2 HD
Carte SVGA 65000 couleurs
Moniteur SVGA
2 Ports série et 1 Parallèle - Souris
Clavier 102T. Super boîtier afficheur
+ 1 Super carte son de luxe
+ 1 Super Joystick (manche à balai)

9500 F TTC

Local bus VESA en option (sur 486 DX 33) carte mère : + **200 F TTC**
carte vidéo : + **900 F TTC**

Pour les options : carte vidéo / disque dur / carte son / Lecteur CD - ROM
et tous les accessoires de pilotage. APPELEZ - NOUS !

Un look d'enfer



Paris : 81 et 62/66, rue Amelot 75011 Paris
Tél. (1) 48 06 77 77 - Fax (1) 48 06 18 40 - M° Sébastien Froissart
Ouvert de 10h à 19h du mardi au samedi,de 14h à 19h le lundi.

Lyon : 2, quai Claude Bernard 69007 Lyon : + 200 F
Tél. 78 72 82 33 - Fax 78 61 71 13

Rennes : 8, rue du Louis d'Or - Bas place des lices
35000 Rennes : + 200F - Tél. 99 67 23 23 - Fax 99 35 03 23

Nice : FAST MICRO 92, av. georges V 06000 Nice : Prix libres
Tél. 93 53 16 88 - Fax 93 53 10 54

Enquête boutique

TILT N°105

TRIUMPHAL (PARIS 11ème)

Voilà une boutique qui respire le PC ludique. Des jeux en démonstration, des cartes son sur les étagères et un vendeur qui maîtrise à fond son sujet. Pour une fois, notre enquêteur ne s'est pas vu conseiller une "petite machine" 33 MHz, DD de 80 Mo, 4 Mo de Ram, voilà qui est séduisant, surtout vu le prix vraiment bas de ce matériel. Et en plus, un PC décortiqué sur un comptoir vous permettra de comprendre ce qu'est une carte mère, ou s'enfichent les Mo de Ram supplémentaires, etc.

Conclusion : si vous trouvez par chez vous une boutique de ce genre, ne cherchez pas plus loin. C'est tout à fait ce qu'il vous faut.

TRIUMfor INFORMATIQUE

"La Force est avec vous"

CONCOURS

GRAND CONCOURS ENTITY

PARTEZ A LA RECHERCHE DE ENTITY ET GAGNEZ UN MINI DISC SONY, UN COMPACT DISC PORTABLE ET DE TRES NOMBREUX JEUX LORICIEL....

1er prix : un mini-disc Sony
2ème prix : un lecteur de Compact Disc portatif
3ème au 5ème prix : 3 logiciels de jeu à choisir dans le catalogue Loriciel
6ème au 20ème prix : 1 logiciel de jeu à choisir dans le catalogue Loriciel

QUESTIONNAIRE :

Une erreur s'était glissée dans la quatrième question le mois dernier. Cette dernière est, du coup, annulée et nous ne tiendrons pas compte des réponses à cette dernière. Veuillez nous en excuser...

QUESTIONNAIRE :
1/ Quel est le nom de l'héroine de Entity ?
2/ Quelle planète est menacée par Entity ?
a) Pluton b) La Terre c)Mars
3/ Qui a testé Entity dans Génération 4 ?
a) Christian b) Didier c) Olivier
4/ Combien de niveaux y a t'il dans le jeu ?
a) 3 b) 4 c) 5

REGLEMENT DU CONCOURS
1/ Loriciel SA organise en collaboration avec la Fnac et Génération 4 un grand concours sur le jeu "Entity".
2/ Ce concours est ouverts à tous sans obligation d'achat. Seuls les membres de Loriciel Génération 4 et de la Fnac en sont exclus.
3/ Les bulletins de participation se trouvent à l'intérieur des jeux "Entity" vendus à la Fnac, dans Génération 4 N°54 ou sur simple demande auprès de Loriciel.
4/ La date de cloture du concours Entity est fixée au 31 août 1993, le cachet de la poste faisant foi.
5/ Seuls les bulletins renvoyés avant la date de cloture à : LORICIEL SA, Concours Entity, 7, rue du Fossé Blanc, 92624 Gennevilliers Cedex pourront être pris en compte.
7/ Le réglement de ce concours a été déposé auprès de Maître Meissonnier, Huissier de justice, 12 place de la Bastille, 75011 Paris.
8/ En cas d'égalité, les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué en présence de Maître Meissonnier.
9/ Les gagnants de ce concours seront prévenus individuellement par Loriciel.

fnac

LORICIEL

GEN

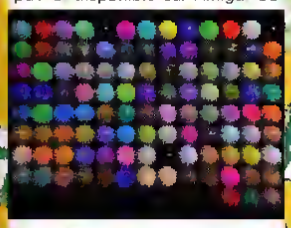
AMIGA
Domaine Public & Shareware

A propos de Shareware

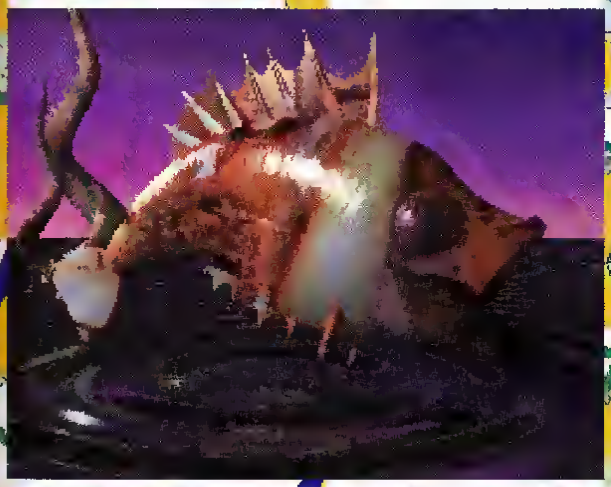
C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunerer. Ne l'oubliez pas !

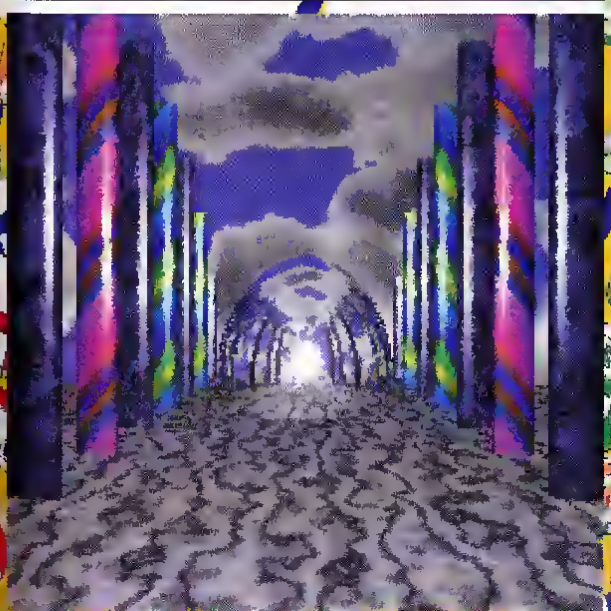
AM 580

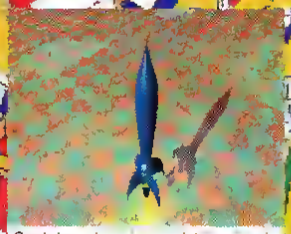
Voici enfin 'Persistance Of Vision', le meilleur raytracer domaine public disponible sur Amiga. Ce



programme vous permettra de realiser des images de synthese dignes d'Imagina moyennant un peu de temps et d'imagination. Ce programme, contrairement a







Sculpt ou Imagine est tres simple d'emploi, tout se passant par des lignes de commande. Le rendu est magnifique, les possibilités de ce programme sont immenses. Si l'Infographie vous tente, n'hesitez pas. Cette disquette contient l'executable pour les Amiga sans coprocesseur arithmetique - POV68000.dex

AM 581

Version de POV pour les Amiga disposant d'un coprocesseur arithmetique (68881 - 68882 - 68040) - POV6888x.dex

AM 582

Cette disquette contient des exemples de scenes pour POV. Scenes assez simples donc rapides a calculer. - POVscn1.dex

AM 583

Cette disquette contient des exemples de scenes pour POV. Scenes assez complexes. - POVscn2.dex

AM 584

Cette disquette contient des exemples de scenes pour POV. Scenes assez complexes. - POVscn3.dex

AM 585

Toutes les sources de POV en langage C. Si la programmation d un raytracer vous tente, ces sources constituent une mine de connaissance sur le sujet. - POVsrc.dex

AM 586

Debt : Calculatrice travaillant sur des nombres de 60 chiffres en entree et 120 chiffres en sortie. Sources incluses - Debt.dex

FileStat 2.0 - Donne toutes les informations disponibles sur un fichier: nom, commentaires, bits de protection... - FileStat.dex

JEyes 3.0 - Ouvre une fenetre ou des yeux suivront tous les

deplacements de la souris. Tres amusant. - JEyes.dex

LVD 1.73 - Antivirus destine a la lutte contre les 'link-virus', les seuls qui peuvent s'infiltrer sur un disque dur (et sur disquette également). Reconnait 33 virus de ce type. - LVD.dex

MemCheck 1.0 - Verifie les acces mémoire sur les principaux vecteurs du systeme. Detecte ainsi l'action de certains virus. - Memcheck.dex

PerfMonitor 1.0 - Affiche le temps d'utilisation du microprocesseur pour chaque tâche. - Perfmon.dex

SnoopDos 1.5 - Ce programme tres utile affiche dans une fenêtre tous les fichiers ouverts par un programme, ce qui permet par exemple de voir quel fichier ou librairie manque a un logiciel pour fonctionner, si celui-ci ne l'indique pas. Sources incluses - Snoopdos.dex

Spacell 2.3b - Logiciel multifonctions, par exemple: 4 types d'economiseur d'ecran, afficheur de textes, afficheur de bootblocks, calculatrice, copieur, formateur, selecteur de palette, sauvegarde d'écran - Spacell.dex

ViewIcon 1.0 - Ouvre une fenêtre depuis le CLI et affiche l'icône desire. Cliquer sur cet icône donne alors le même resultat que s'il avait ete charge depuis le Workbench. ViewIcon.dex

AM 587

GrabIFF 1.00 - Utilitaire permettant de sauvegarder un ecran, une fenetre, un pointeur de souris dans un fichier au format IFF(Deluxe Paint) pour reutiliser cette image dans n'importe quel programme de dessin. - GrabIFF.dex

Wasp 2.02 - Convertisseur de formats d'images. Permet de convertir du GIF, tous les formats IFF, du SRGR, Sun rasterfile, PPM(P5 et P6), HL2, MTV en IFF, SRGR ou PPM. Les sources sont incluses. - Wasp.dex

Riff 1.0 - Afficheur d'images au format IFF. Sources incluses. - Riff.dex

AM 588

LhA 1.32 - Le meilleur archiveur disponible sur Amiga. Permet de

compresse! un ou plusieurs fichiers & repertoires en un seul fichier Tres utile pour stocker des fichiers ou des programmes ne servant que tres rarement mais que l'on desire toutefois conserver. Le même programme existe aussi sur PC et permet ainsi de transferer de nombreux fichiers via des disquettes 720Ko sans probleme - Lha dex

MemGauge 1.2 — Affiche un graphique de tous les types et de

la taille de memoire disponible - MemGauge dex

Settime 0.9 — Initialise l'horloge systeme par les valeurs de l'horloge sauvegardée par pile. Tres court et parfaitement compatible avec tout type d'horloge (contrairement a Setclock fourni par Commodore !) Peut aussi s'installer en Bootblock. Sources en assembleur incluses.

- Settime dex

SPClock 2.1 — Affiche l'heure au-dessus de n'importe quel ecran. Tres pratique car a l'inverse de ses nombreux concurrents, SPClock affichera toujours l'heure, alors qu'avec d'autres programmes, l'affichage peut être masque lorsque l'on change l'ecran ou lorsque l'on fait scroller le Workbench. Sources incluses.

- SPclock dex

SunClock 1.0 - Affiche la portion du globe qui est actuellement eclairée par le soleil. Sources incluses. - SunClock dex

AM 589

AutoRunner 2.0 - Execute automatiquement une commande lorsque l'on insere une disquette traitee auparavant. Sources incluses - Autorun dex

ClickRun 1.0 - Permet par un simple click de la souris de charger

50 programmes differents. Remplace avantageusement le Workbench pour ceux qui y sont allergiques. - Clickrun dex

NFD - Cherche le dernier fichier créé. Tres utile pour un traitement de texte ou un compilateur qui pourra ainsi charger automatiquement la dernière version du texte a traiter. Sources incluses. - NFD dex

UCD 1.0 - L'équivalent de Norton Commander pour Amiga. Permet de changer de répertoire tres simplement et surtout tres rapidement. - UCD dex

WKSC 1.0 - Permet d'ajouter ou de modifier les racourcis-clavier pour tous les menus du Workbench. WKSC dex

XSearch (Kickstart 2.0 uniquement) - Recherche les fichiers specifies dans tous les repertoires presents sur un disque ou dans un autre repertoire. Tres utile pour les etourdis. Sources incluses - XSearch dex

AM 590

AUSH 1.42 - Interpreteur de commandes destine à remplacer le shell standard de Commodore. Tres ameliore par rapport a ce dernier, il permet par exemple de rechercher le nom correct d'une commande à partir de ses premières lettres. Il ajoute aussi les fonctions d'une calculatrice, permet de reprendre les commandes precedemment entrees, implemente un langage de programmation pour la realisation de scripts. En un mot très bien fait. Aush dex

BootPic 2.1b — Permet de remplacer la disquette affichee au demarrage de l'ordinateur par une

image au format IFF. Permet de plus de jouer une musique au format MED en meme temps. Les sources sont incluses

- Bootpic dex

Shell2Front 0.12 - Affiche au premier plan la premiere fenêtre shell actuellement cachee. - Shell2F dex

Sizer 0.20 - Donne la taille en octets, blocs, occupée par un fichier, un repertoire ou même par un device. - Sizer dex

Windowtool 1.0 - Ce programme permet de changer de fenêtre active au premier plan, de redimensionner ou de fermer toute fenêtre. Permet aussi d'ouvrir un nouveau shell et de stopper le multitâche. Sources incluses. - WindTool dex

AM 591

FontViewer 1.2 - Visualisateur de fontes. Permet de selectionner un jeu de caracteres present sur disque et en affiche un aperçu. Supporte les fontes colorées et les

soulignements. Tres bien fait et très pratique pour trouver la bonne fonte au bon moment sans avoir a faire de multiples essais.

- FontView dex

Less 177,4 - Afficheur de fichiers texte. Provenant des systemes Unix, ce programme permet de visualiser un fichier texte et dispose de nombreuses commandes. Supporte l'emploi des Pipes, accepte plusieurs fichiers simultanes. Sources incluses - Less dex

AM 592 - Kickstart 2.0 ou plus nécessaire.

2View 1.52 - Afficheur d'images. Supporte les modes ECS, le SHAM, le dynamic-hires, les cyclages de couleurs. Arexx. Sources incluses. 2view dex

ALock 1.04 — Permet de securiser votre système en interdisant l'acces a des fichiers ou a des repertoires aux indesirables. - ALock dex

FixIcon - Corrige les icônes crees sous Workbench 1.2 ou 1.3 en 4 couleurs pour pouvoir s'en servir avec des Workbench disposant d'un plus grand nombre de couleurs. Sources incluses. - FixIcon dex

Free 1.06 - Affiche l'espace libre sur tous les disques presents. Sources incluses. - Free dex

PowerSnap 2.0 - Un utilitaire indispensable implementant a l'image du Mac des fonctions de couper-coller entre tous les programmes actifs. Permet par exemple de couper une partie d'un texte pour le réinserer ailleurs. On peut ainsi lancer un programme en faisant un DIR d'un disque, couper le nom du programme choisi, puis l'insérer dans la ligne de commande. Tres pratique, l'essayer c'est l'adopter. - PowerSnp dex

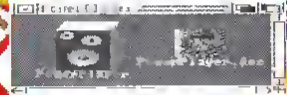
ShowI 1.9 - Affiche tous les icônes d'un disque a partir du Workbench. - ShowI dex

WizKey — Permet de remplacer la souris par le clavier. Tous les gadgets et menus deviennent grâce a ce programme accessibles au clavier. Tres utile pour ceux (comme moi) qui detestent lacher le clavier pour activer un bouton. - Wizkey dex

AM 593

DSound 1.20 - Permet d'ecouter des échantillons directement depuis le disque-dur sans avoir a le charger entièrement en mémoire si celle-ci n'est pas suffisante. Tres utile pour écouter une longue digitalisation des Guignols par exemple. Sources incluses - DSound dex

PowerPlayer 3.0 - Joue des modules de tous formats



(Protracker, Sidmon, Soundmon, MED...) Peut aussi lire les modules compactes avec powerpacker ou avec la lh.library. L'interface graphique est tres simple et tres complète. Une référence dans le genre, à ne pas manquer. - Powerpla dex

RTracker 2.0 - Un tout petit player de modules Protracker, simple d'emploi et entierement configurable. Supporte les partitions compactées. - RTracker dex

AM 605, AM 606, AM 607, AM 608 & AM 609

(5 disquettes dissociables) Tripple X très porno comme les p'tits cochons les aiment. Interdit au moins de 18 ans. Les images au format TGA (24 bits/16 millions de couleurs) sont des exemples de POV que je me suis amuse a calculer (ce programme est vraiment genial). Si tu n'arrives pas a les afficher, dis-moi en quel format je dois les convertir (GIF 256 couleurs ?)

AM 595

Plusieurs modules au format Protracker utilisables avec n'importe quel Pro ou Noise-tracker

AM 596

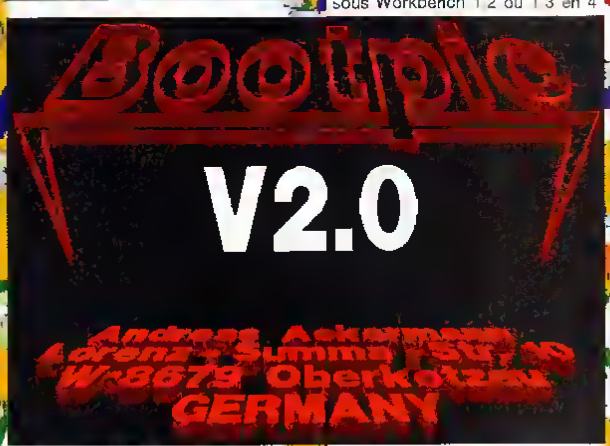
Plusieurs modules au format Protracker utilisables avec n'importe quel Pro ou Noise-tracker

AM 597

Plusieurs modules au format Protracker utilisables avec n'importe quel Pro ou Noise-tracker

AM 598

Plusieurs modules au format Protracker utilisables avec n'importe quel Pro ou Noise-tracker



AM 600

25 Polices de caracteres de tailles diverses pour personnaliser vos

la composition musicale sur Amiga Grâce à ce programme, vous pourrez faire baver d'envie les possesseurs de PC (les pauvres)

impressions ou vos textes graphiques - Fontes9.dex

AM 601

25 Polices de caracteres de tailles diverses pour personnaliser vos

par rapport aux miserables capacites de leurs cartes sonores (sound-pro-blaster-audio-machin) qui malgre leurs prix éleves n'arrivent pas a la cheville d'un pauvre petit Amiga 500

impressions ou vos textes graphiques - Fontes10.dex

AM 602

25 Polices de caracteres de tailles diverses pour personnaliser vos

- Protrack.dex
Deux modules d'exemples sont présents sur la disquette

AM 599

Plusieurs modules au format

impressions ou vos textes graphiques - Fontes11.dex

AM 594

Protracker 3.0 - L'ultime évolution de Protracker ? en tout cas la dernière version de ce standard de

Protracker utilisables avec n'importe quel Pro ou Noise-tracker

AM 604

25 Polices de caracteres de tailles diverses pour personnaliser vos

impressions ou vos textes graphiques - Fontes13.dex

AM 603

25 Polices de caracteres de tailles diverses pour personnaliser vos impressions ou vos textes graphiques - Fontes12.dex

Pourquoi ne pas télécharger ? Mais oui c'est possible !

Tous les logiciels proposés ce mois -ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

3615 GEN4

N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.
- Le logiciel Sapristi se trouve sur la disquette du magazine.
-Le cable pour télécharger coûte 95 F
Le kit complet comportant un cable et le logiciel Sapristi coûte 110 F port compris.

AMIGA PC ST

ATTENTION ! En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !

Référence	Titre ou description	Prix
	Frais de port	15 F
Avril 93	Total	

Encerclez AMIGA, PC ou ST dépendemmant l'ordinateur que vous utilisez S.V.P. Merci !

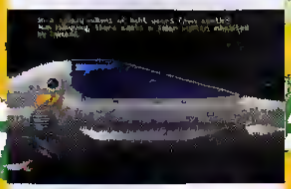
Bon de Commande

PC ATARI

Domaine Public & Shareware

PC895 C 1/2, 2/2

SOLARWINDS - VGA obligatoire, supporte la souris et la carte Sound Blaster
Enfin un jeu qui ne va pas vous lasser après quelques parties. Votre mission : sauver le Capitaine Planete



Pour cela vous avez un vaisseau armé jusqu'au dent que vous devez mener au travers d'un dédale de tableaux, d'ennemis gloutons, de vortex en tout genre. BONNE CHANCE

PC896 C

BALLOONZ! V1.0. PIRATES - VGA
Balloonz est un jeu bien sympathique ou vous diriger un oursons accrocher à des ballons qui bat des bras pour essayer de voler ! Comme il n'y arrive pas, il doit absolument en attraper d'autres afin de ne pas tomber dans l'océan. C'est un jeu plein d'humour et de gars qui raviras aussi biens les petits que les grands.
Avec Pirates, c'est l'aventure qui vous attend. En route pour la chasse aux trésors, mais en ces temps anciens, ce genre de quetes n'est pas facile, il faut faire preuve de stratégie, savoir se défendre contre les autres qui vous attaquent au canons et tout cela pour quoi ? Mais pour arriver sur l'île aux trésors !! Attention il ne faut surtout pas se faire capturer, sinon c'est les requins qui vous attendent.

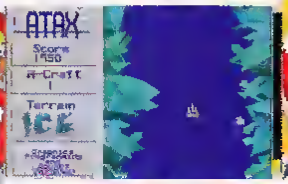
ST870 C

GRAV 2.0 - Tous modèles, couleur, joystick
Voici la nouvelle version de cet superbe jeu, vous pilotez au joystick un vaisseau

spacial en manoeuvrant dans un labyrinthe plein d'ennemis et vous devez en plus lutter contre les forces gravitationnelles et les forces d'inertie. Le maniement du vaisseau est assez difficile au debut, mais il devient vite naturel. SHAREWARE - GRAV2.TOS
CHAIN REACTION - Tous modèles, couleur, joystick
Un jeu inspiré de Tetris, proche de COLUMNS. L'objectif est de realiser des segments de couleur identique, un jeu à la realisation irréprochable, tres prenant. SHAREWARE - CHAIN.TOS

ST871 C

WORM - Tous modèles, couleur, joystick
Un petit jeu sympathique, plutôt destiné aux plus jeunes. Vous pilotez au joystick un petit ver de terre, nommé Ooey



Ooey, dans une successions d'ecran de difficulté croissante. L'objectif : ramasser les bonus en évitant les champignons vénéneux, l'oeil maléfique et plein d'autres dangers - WORM.TOS
ATTAX - Tous modèles, couleur, joystick
Un jeu de style "shoot them up" à scrolling vertical, bien realise et assez difficile. Le genre de jeu auquel on revient souvent. SHAREWARE - ATTAX.TOS

Avez vous pensez à acheter la bible des logiciels de domaine public et du shareware ?

Si vous ne trouvez pas la bible du DP Magazine chez votre marchand de journaux, commandez-la dès maintenant pour

22F
(PORT COMPRIS)

en utilisant le bon prévu plus loin.

NOTRE ADRESSE	DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
LE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, **sauf le Samedi & le Lundi !** Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

Bon de Commande

Veuillez adresser votre commande à l'adresse suivante:

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....
Pays .....

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐

Le règlement est adressé à l'ordre de DISKIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Signez ici s'il vous plait .....

Conditions de vente : 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes. Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué.

Les produits sont envoyés sous trois semaines. Les cheques sont encaissés seulement lors de la livraison. Si un produit est manquant, la livraison sera effectuée pour ne pas tarder l'envoi. Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS. LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N'EST PAS TRADUITE

La meilleure sélection de logiciels du

Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade. Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française

DISQUETTE ST 522
LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

OISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

OISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé.. Compatible Néochrome et en Français

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1000 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Texi Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGERIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade. de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possédez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais.. de toute façon vous n'aurez pas le choix . Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 509
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 006
Compilation de 3 logiciels entièrement en Français. Vous y trouverez jeux, éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 025
OXYD : un excellent jeu de réflexion et de stratégie à posséder absolument. En Français.

DISQUETTE MAC 026
FORM IT v1.5 : vet utilitaire vous permettra de créer des formulaires tels que factures, certificats, bons de commande et bordereaux de tous types.

DISQUETTE MAC 027
THE SCRABBLER v1.1 : une excellente adaptation du célèbre jeu de Scrabble, à posséder de toute urgence. Entièrement en Français.

Avis aux programmeurs.

Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution. IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10 ..... 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

Lecteur interne Atari	540 Frs
Lecteur externe Atari	570 Frs
Lecteur externe Atari 5,25".	550 Frs
Extension 512Ko Atari STF	530 Frs
Lecteur interne Amiga	560 Frs
Lecteur externe Amiga	580 Frs
Extension 512Ko A500	280 Frs
Extension 512Ko A500 horloge	320 Frs
Extension 1,5Mo A500 horloge	890 Frs
Extension 1Mo A500+	500 Frs
Extension 1Mo A600	500 Frs
Souris Atari/Amiga/PC	200 Frs
Filtre écran 14"	160 Frs
Support écran pivotant	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	60 Frs
Scanner Amiga/Atari	1290 Frs
Scanner PC Dexxa	990 Frs
Imprim. jet d'encre Printjet ..	1299 Frs
Kit de nettoyage pour souris	50 Frs
Disquette de nettoyage	50 Frs
Hardcopieur Solo Atari	299 Frs
Harcopieur Turbo Blitz Atari	250 Frs
Filtre écran 14" Nylon	160 Frs
Filtre écran 14" Verre	400 Frs
Support écran 12"	180 Frs
Support écran 14'	220 Frs
Tapis de souris	40 Frs
Ultimate Ripper	299 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel :27-65-58-11 Fax :27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :

.....

.....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = la 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir GENMAI 93
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres)
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA O Atari O PC et Comp O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

GRAND CONCOURS STUNT ISLAND

Réalisez votre film de cascades aériennes.
1er Prix : Un séjour à Hollywood et une visite des célèbres studios de cinéma Universal pour deux personnes.
Le réalisateur du film séléctionné chaque mois recevra une carte d'abonnement de cinéma.

STUNT ISLAND : LE LOGICIEL DE JEU

Stunt Island est un logiciel de simulation d'acrobaties aériennes et de création de film.
Les grandes compagnies cinématographiques ont acheté une île dans l'océan Pacifique : STUNT ISLAND et l'ont transformée en paradis du film et de la cascade aérienne. Sur cette île, il n'y a que des décors, des avions, des équipes de cameramen et un studio de production de films. STUNT ISLAND est l'endroit idéal pour le recrutement de nouveaux talents en matière d'acrobaties aériennes et de création de films.
Lorsque vous arrivez sur STUNT ISLAND plusieurs possibilités s'offrent à vous : vous pouvez intégrer la compétition du meilleur cascadeur de l'année où vous serez opposé à 9 autres cracks, ou bien passer derrière la caméra pour la réalisation et le montage de films de voltige aérienne. Ou bien encore .. les deux à la fois.
Avec STUNT ISLAND, une infinité de possibilité s'offre à vous dès que vous êtes capable d'inventer votre cascade, de l'effectuer, et d'en réaliser le film.
La notice, les textes à l'écran et les voix digitalisées de STUNT ISLAND sont en français.

GRAND CONCOURS : RÉALISEZ VOTRE FILM DE CASCADES

Réaliser le film de votre meilleure cascade, et envoyer nous la disquette de ce film (pour isoler votre film sur une disquette, voir notice d'instruction page 138 et 139, paragraphe "Projeter des films à l'intention d'autres détenteurs de PC").
Elle sera étudiée par un jury composé de professionnels du jeu et du cinéma, qui séléctionneront le meilleur film chaque mois, du mois d'avril 93 au mois d'octobre 93.

STUNT ISLAND : LES LOTS

Sur simple participation au concours STUNT ISLAND, vous avez déjà gagnez un cadeau surprise. Le meilleur film du mois remportera une carte Gaumont valable 2 mois sur toute la France pour 5 entrées, et son film sera diffusé sur la disquette PC de Génération 4.
A la fin du mois d'octobre se réunira le grand jury qui élira parmi les gagnants des 6 mois précédents, le gagnant des gagnants, celui qui aura le privilège de se rendre à Hollywood pour visiter ses célèbres studios en compagnie de la personne de son choix.

STUNT ISLAND : LE BULLETIN DE PARTICIPATION

NOM :

Prénom : Age :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Téléphone :

Type d'ordinateur : Date d'envoi du bulletin :

* Facultatif

Je désire participer au concours STUNT ISLAND et je joins à ce bulletin une disquette sur laquelle se trouve un film réalisé par mes soins. J'ai pris connaissance du réglement et je m'engage à m'y conformer.

fnac

Disney SOFTWARE

© DISNEY SOFTWARE

INFOGRAMES

GEN 4

STUNT ISLAND : L'EXTRAIT DU REGLEMENT

ART 1 : Ce jeu est gratuit. Il est ouvert à toute personne à l'exception des membres des sociétés organisatrices ou participantes et également à l'exception des autres membres de la famille d'un quelconque participant ou des alliés vivants sous le même toit que lui.
ART 2 : Ce jeu se déroule du 1er avril 93 au 31 octobre 93 à minuit. Un gagnant sera désigné pour chaque mois de cette période, tous les mois, étant precisé que juillet et août comptent pour un seul mois. Le 30 novembre sera désigné le gagnant des gagnants, parmi les gagnants des mois précédents.
ART 3 : A partir du 1er avril 1993, il sera possible de se procurer les bulletins de participation dans les rayons logithèques des magasins Fnac de la France Métropolitaine. Des bulletins de participation figurent également dans les numéros d'avril, mai, juin, juillet, août, septembre et octobre du magazine Generation 4. Les personnes désireuses d'participer à ce jeu concours au titre d'un mois considéré devront envoyer à INFOGRAMES JEU STUNT ISLAND, 84, rue du 1er mars 1943, 69100 Villeurbanne, leur bulletin de participation ainsi que la disquette comprenant les séquences films que le logiciel STUNT ISLAND leur a permis de mettre au point, et qu'elles désirent soumettre au jury et ce au plus tard le 30 ou le 31 du mois, selon le cas.
ART 4 : Tous les participants au jeu-concours STUNT ISLAND recevront un cadeau surprise. Le gagnant du mois recevra : une carte Gaumont valable dans le circuit de salles de cinéma Gaumont Buena Vista International pendant 2 mois à partir de la date d'émission, et ceci pour 5 entrées de cinéma et une personne à la fois. Le gagnant des gagnants se verra offrir un billet d'avion aller - retour Paris-Los Angeles pour 2 personnes en classe Touriste, cinq nuits d'hotel dans un hotel deux etoiles de Los Angeles, en chambre double, et deux entrées gratuites à Universal Studio à Los Angeles.
ART 5 : Pour profiter de leur dotation, les participants gagnants devront s'être conformés aux dispositions du reglement de ce jeu et aux dispositions légales inhérentes à leur lot (passeport en cour de validité, visa si nécessaire, autorisation parentale pour les mineurs). Il n'est attribué pendant toute la durée du jeu qu'un seul lot par foyer. Il n'est donc pas possible pour une même personne de jouer plusieurs fois au jeu.
ART 6 : En cas d'impossibilité de profiter de son lot, le gagnant pourra se substituer toute personne de son choix.
ART 7 : Responsabilité de la société organisatrice. La société organisatrice se reserve le droit de proroger, d'annuler ou de modifier le jeu, sans que les dates mentionnées et les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite relative aux modalités du jeu.
La simple participation à ce jeu implique de la part du candidat l'acceptation du reglement dans sa totalité.
Ce règlement peut-être consulté chez maître Agnès TETE, 13 rue d'Algerie 69001 Lyon.

LE DOS 6.0

Microsoft cesse la fabrique avec le sortie en France du DOS 6.0 le avril pour un prix public de des francs TTC. Avec des bonnes d'améliorations il s'agit là d'une véritable révolution dans le milieu du PC, surtout pour nous autres, joueurs invétérés ! Cette mise à jour du DOS mérite le détour et nous en profitons même pour répondre à quelques unes de vos questions sur ce système d'exploitation.

Les DOS précédents

Le Disk Operating System (DOS) est le système d'exploitation des machines PC et compatibles depuis de nombreuses années. Pas très convivial, par rapport au System 7 des Mac ou par rapport au Workbench des Amiga, voire même du Tos d'Atari, il faire par contre preuve de facilités pour ceux qui se donnent la peine de l'étudier. Le dernier en date, la version 5.0, offrait aux utilisateurs un certain nombre d'améliorations présélectionnées, avec surtout la possibilité de mettre en mémoire hauts, au delà des 640 Kilo octets, un certain nombre de drivers et de programmes. Avec le DOS 6.0, il s'agit d'une véritable révolution, intégrant à la fois le système d'exploitation et des bonnes d'outils. Nous n'avons en outre détecté aucun problème de compatibilité avec la précédente version.

L'installation

Que vous ayez ou non un autre DOS, le DOS s'occupe de le mise à jour de votre système d'exploitation, en sauvegardant votre ancienne version dans un répertoire OLD_DOS.1 et s'installant lui même dans le répertoire DOS de votre disque dur (attention il prend tout de même près de Mo). Si vous n'êtes pas satisfait, vous n'avez plus qu'à désinstaller le DOS, puis récupérer votre ancienne configuration. Durant le processus d'installation, divers messages apparaissent, vous donnant des informations sur les spécificités du DOS et ses extensions. Résultat, à peine l'installation finie, vous n'avez qu'une hâte, essayer les Memmaker, Defrag, Diskpeed et autre utilitaires.

Memmaker

Voici sans aucun doute l'utilitaire qui vous intéressera le plus, puisqu'il résoudra vos problèmes. Il s'agit d'un programme qui modifie à votre convenance (ou par défaut)

Nouveau

CRYSTAL SOUNDS

Carte compatible AdLib, Sound Blaster et Multimédia MPC

CRYSTAL SOUNDS vous offre Tout ce que vous attendez d'une carte audio - et PLUS !
Synthétiseur 11 voix, Entrées micro et line in, Ampli stéréo 2x 4 watts, Interface MIDI, Port joystick
PLUS ! - Une Qualité de son exceptionnelle, sans bruits ni distorsions, même au niveau de volume maximal
- Entrée stereo CD-Audio pour amplifier en stéréo la musique CD de votre lecteur de CD-ROM
- Fonction "Loudness" — ainsi que le jeu Wolfenstein 3-D épisode 1

OFFRE DE LANCEMENT
SATISFAIT OU REMBOURSE
699F

L'ULTIME QUALITÉ DE SON POUR VOTRE PC

Installez la meilleure qualité sonore dans votre PC et observez vos jeux se transformer! Ils seront plus amusants, stimulants et réalistes.
Faites le premier pas vers le multimédia et découvrez une nouvelle race d'applications sonores.

Renvoyez votre bon de commande tout de suite et profitez de cette offre exceptionnelle et sans risque.

Ou appelez-nous au (16-1) 46.04 47.41.

Compatible avec tous vos jeux préférés
ULTIMA UNDERWORLD
WOLFENSTEIN 3-D
KING'S QUEST
MONKEY ISLAND
WING COMMANDER
ALONE IN THE DARK
LEMMINGS
INDIANA JONES
ULTIMA VII
...

COM'SERVE

Carte fonctionnant sur IBM PC/XT/AT 286, 386, 486 (bus ISA) ou compatibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

OUI je désire m'amuser plus avec mon ordinateur. Envoyez-moi la carte Crystal Sounds avec ses câbles et utilitaires, et le jeu Wolfenstein 3-D, épisode 1, avec une garantie de 15 jours "Satisfait ou Remboursé"

M ☐ MME ☐ MLLE ☐ DATE / /
NOM PRENOM
ADRESSE
C. POSTAL VILLE
TEL Format disquettes : 5¼" ☐ 3½" ☐ Indifférent ☐

Vente par Correspondance uniquement

BON DE COMMANDE
à renvoyer à
COM'SERVE
19 AV. DE MESSINE 75008 PARIS
TEL. 43 04 47 41 FAX 46 04 48 83

	Quant	PU/TTC	TOTAL
Crystal Sounds (carte câble audio câble CD-Audio disquettes manuel)		699 F	
☐ Je paierai au facteur à la réception (Rajoutez 36 F uniquement dans ce cas)		36 F	
☐ Ci-joint un Chèque ou Mandat lettre à l'ordre de COM'SERVE		TOTAL	

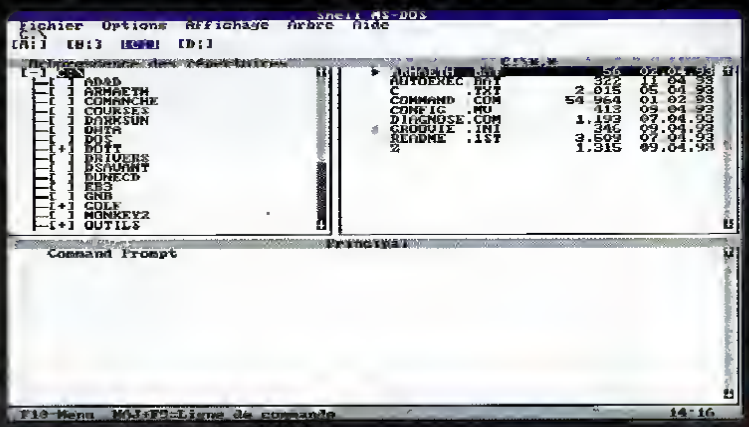
Signature Obligatoire

Produits garantis un an pièces et main d'oeuvre. Garantie 15 jours "Satisfait ou Remboursé" sous réserve que les produits soit renvoyés non modifiés dans leur état et emballage d'origine. Prix TTC, modifiables sans préavis et comprenant les frais d'envoi en France métropolitaine. Offre valable dans la limite du stock disponible. Conservez une copie de ce bon de commande.

VE593

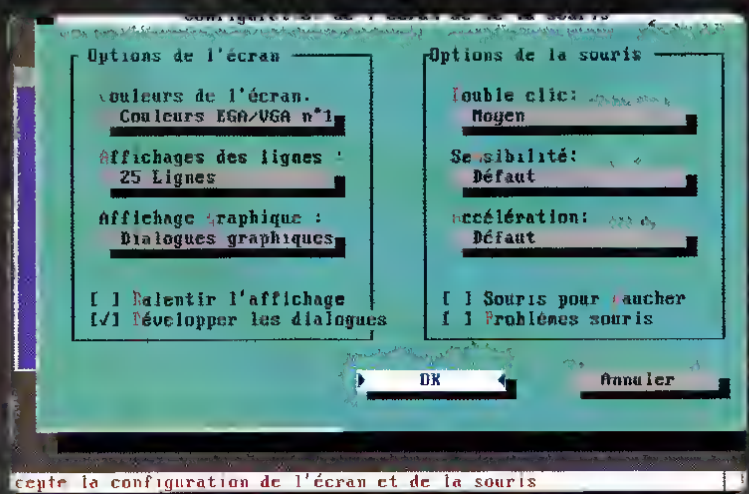
vos fichiers Config.sys et Autoexec.bat pour libérer un maximum de mémoire de base en créant en même temps de la mémoire XMS ou EMS pour vos applications et jeux. Ce gestionnaire de mémoire utilise en effet la mémoire haute du PC pour y stocker tous les drivers, programmes résidents et antivirus. Vous pourrez ainsi obtenir jusqu'à 620K de mémoire pour les programmes exécutables. Par exemple, sur une machine équipée d'un lecteur de CD room, d'une carte sonore, d'une souris et sur le petit tournant un antivirus et tous les drivers de carte vidéo, claviers inconnaissables, on arrive ainsi à une mémoire de 615K. Incroyable ! La plus intéressant vient de la possibilité de créer, au lancement du PC, un menu qui vous proposera de lancer un Config.sys particulier parmi une sélection. Vous pourrez ainsi créer un Config.sys utilisant uniquement la mémoire XMS, ou un autre n'utilisant que la mémoire EMS et les lancer au démarrage très facilement.

Ci-dessus, le Dashello reprend globalement les options de ses prédécesseurs avec cependant quelques nouvelles retouches. Les possibilités de backup en sont le meilleur exemple !



DBLspace

Cet utilitaire est l'équivalent (en simplifié) des Stacker et autre Superstore. Il permet de doubler la capacité de votre disque dur, en compressant les programmes et en



les décompressant en temps réel lors de leur lancement. Ne ralentissant pas vos jeux de façons perceptible, DBLspace restitue tout le monde, surtout lorsque l'on sait la taille des jeux qui sont prévus dans les mois à venir ! N'habituant peu confiant vis à vis de ce genre d'outil, nous avons été surpris par la sureté et l'efficacité de DBLspace, tous les jeux testés ce mois-ci fonctionnant très bien avec ! Un indispensable très facile à utiliser !

Il nous faut cependant à préciser qu'après l'avoir lancer sur son disque dur, il s'est heurté à un échec. DBLSPACE ne pouvant traiter un fichier. Cela ne serait pas grave si le fichier récalcitrant n'était autre qu'un fichier de Windows, programme sortant du ventre de la société Microsoft.

Un dernier regret en ce qui concerne DBLSPACE : il est impossible de remettre votre DD sous son format d'origine lorsque vous avez lancé l'application...

Defrag

Voici encore un autre outil complètement inspiré des utilitaires de défragmentation de disque dur présents dans les Norton et Peltools. A force de copier des fichiers sur votre disque dur, d'installer des jeux, de les effacer, d'en remettre... les fichiers se retrouvent éparpillés un peu partout sur votre disque dur et cela peut poser quelques problèmes d'accès et de vitesse de chargement surtout.

En lançant DEFRAG, vous aurez droit à une remise à jour complète de l'organisation de vos fichiers !

Swapdrv

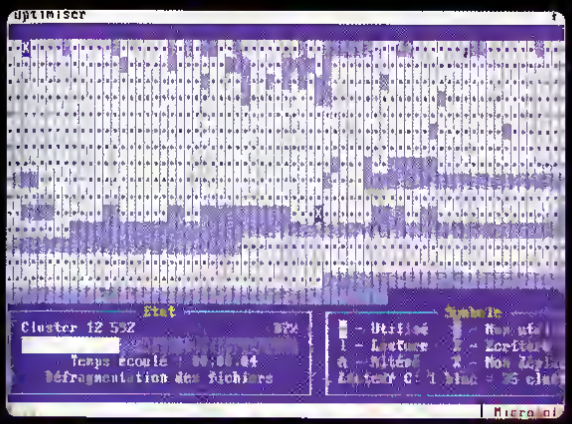
Voici un petit utilitaire fort pratique. Il permet en effet d'inverser facilement les lecteurs "A:" et "B:". Imaginez que votre lecteur de 5,25 est le "A:" et qu'il s'agit d'un 5,25 pouces. Si vous avez entre les mains un jeu en 3,5 pouces qui ne s'installe qu'à partir du lecteur "A:". Problème autrefois facilement résolu. Il suffit désormais d'utiliser SWAPDRV pour que votre lecteur 3,5 pouces automatiquement lecteur "A:", tandis que le "A:"

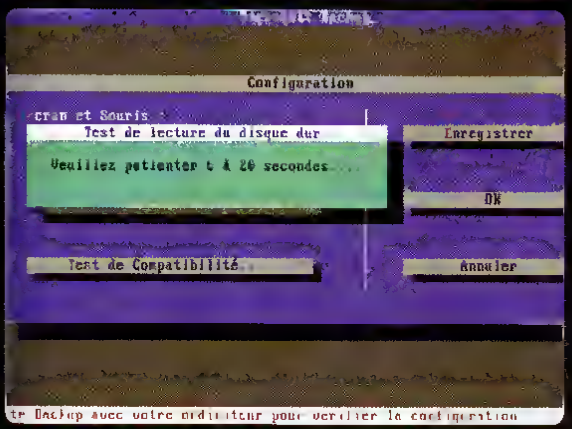
Delwin

Voici encore un programme bien pratique puisqu'il permet d'effacer en un clin d'œil tout un répertoire et tout ce qu'il contient. A utiliser en pesant très attentivement !

Les jeux

Tout joueur sur PC connaît les aléas des installations de jeux sur disque dur et de leur fonctionnement. Gestion de la mémoire, problèmes de drivers de souris, carte vidéo incompatibles... Voici tous pour commencer quelques conseils et explications pour vous aider.





Conseils :

Faites vous toujours une disquette système, sur laquelle vous sauvegarderez vos fichiers AUTOEXEC.BAT, CONGIG.SYS ainsi que quelques programmes du DOS toujours utiles (SYS.COM, FORMAT.COM, FDISK.EXE, MOUSE.COM, XCOPY.COM...)

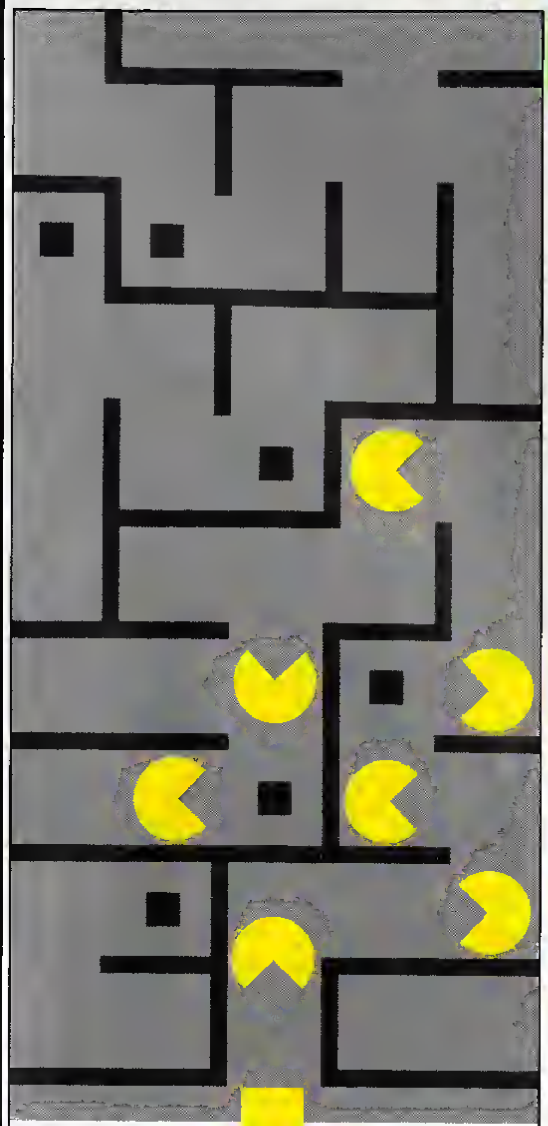
Essayez de vous achetez un anti-virus résident qui sera lancé dès le boot. Attention cependant, certains virus peuvent éventuellement faire planter certains jeux (c'est très rare).

Evitez de mettre une vingtaine de PATH différents dans le fichier autoexec.bat, cela prend de la place.

Evitez de mettre les BUFFERS et les FILES à plus de 30 (sauf pour quelques exceptions), cela prend de la place et c'est inutile !

Il se peut que sur certains jeux, votre driver de souris ne marche pas. Essayez d'en avoir un deuxième de rechange.

Si vous avez uniquement le DOS 5.0, faites vous plusieurs disquettes systèmes, avec sur chacune un autoexec.bat et un config.sys qui correspondent à une configuration particulière de votre machine.



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Ciel Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le -Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac

Amstrad

LEXIQUE

Voici un petit résumé de termes couramment rencontrés dans nos pages et qui peuvent éventuellement vous être inconnus. Si vous avez des questions bien précises à ce sujet, écrivez-nous, en indiquant sur l'enveloppe : "Rubrique Lexique".

3DO : nouvelle machine architecturée autour d'un CD Rom, développée par Matsushita et qui devrait sortir début 94.

CD-I : ce sigle définit la machine de Philips équipée d'un CD Rom (Compact Disc Interactif).

CDTV : machine sortie par Commodore équivalent à la norme déjà citée d'un CD Rom.

Multimédia : terme très particulier jusqu'à ce jour pas de définition définitive. Tâches qu'il désigne tout ce qui est software ou hardware, permettant à un utilisateur d'avoir accès à des informations de types différents. Pour nous autres joueurs, cela désigne globalement tout ce qui tourne autour du CD.

Réalité virtuelle : norme désignant un monde créé par un ordinateur, dans lequel l'utilisateur peut évoluer. A surtout inventé en temps réel.

Splempolo : terme anglais décrivant une représentation du monde imaginaire dans laquelle se plongerait un utilisateur qui connecterait directement son cerveau avec des ordinateurs.

3D POLYGONE ou 3D TEXTURE PLAQUE : cette expression définit un système de représentation d'objets sur l'écran, utilisant des polygones dont les formes, la position et les mouvements sont directement calculés par l'ordinateur. Etant donné qu'il s'agit de calculs relativement simples, cette technique permet d'obtenir une grande vitesse d'exécution et donc une animation fluide et réelle.

3D ISOMETRIQUE : lorsque cette expression est utilisée dans nos pages, elle désigne des jeux dont la vue se fait sous un angle de 45° avec le sol. Des jeux de plus en plus nombreux utilisent ce mode comme Powermonger, Populous 2, Cohra, Alien, Utopia, Syndicate...

ARCADE : terme définissant les jeux dans lesquels le joueur doit faire preuve d'excellents réflexes pour gagner. Généralement, il dirige un sprite (personnage, vaisseau, voiture...) à l'aide d'un joystick.

AUTOEXEC.BAT : terme concernant le système DOS des PC. Définissant un fichier à la source du disque dur exécutant un certain nombre de programmes (utilitaires et drivers) au lancement de l'ordinateur.

BEAT'EM UP (ou Bad Them Up) : terme anglais englobant tous les jeux dans lesquels le joueur doit se battre. Street Fighter 2, International Karate +, Body Blows... sont à mettre dans cette catégorie.

BITMAP : se dit d'une image. Une image bitmap est l'opposé d'une image de synthèse, c'est à dire qu'elle a été créée par un dessinateur, mais n'a pas été calculée par l'ordinateur. Si vous faites un dessin à l'aide d'un programme de graphisme, vous créerez un dessin bitmap.

BOOTER : anglicisme désignant l'action de redémarrer l'ordinateur, soit en utilisant le Reset de la machine, soit en l'éteignant et en le rallumant.

BUDGET : terme anglais définissant une gamme de jeux, le plus souvent démodés, vendus à des prix largement inférieurs aux hits récents (généralement moins de 100 francs).

CLIQUER : action d'appuyer sur le bouton (le plus souvent le bouton gauche) de votre souris. Lorsque vous trouvez une phrase telle que : "cliquez sur le porte", cela signifie que vous devez placer le curseur de votre souris sur la porte qui est affichée à l'écran puis appuyer sur le bouton de gauche. Le verbe "double-cliquer" définit l'action de cliquer rapidement deux fois de suite.

COIN OP (ou Borne d'arcade ou Coin Op) : jeu vidéo présent dans les salles spécialisées dans ce genre de distractions. Les machines sur lesquelles tournent ces jeux sont bourrées de composants électroniques donnant une qualité graphique incroyable et des capacités de scrolling, d'animation et d'effets sonores incroyables.

COMPACTER : un fichier compacté est un fichier dont on a réduit artificiellement la taille. Par exemple, si une image est composée de 150 points de la même couleur se suivant, au lieu d'écrire 150 fois le point correspondant, le compacteur va écrire : afficher 150 fois un point noir, ce qui réduira d'autant le fichier. Bien évidemment, il faudra décompacter (remettre à sa taille normale) le fichier pour le rendre compréhensible par la machine lorsqu'on voudra l'utiliser, le compactage étant uniquement destiné à prendre moins de place sur les disquettes ou sur le disque dur.

COMPATIBLES PC : ordinateur construit selon le standard I.B.M. Personal Computer (donc compatible avec le standard PC). Le compatible exclusif travaillant maintenant le mieux.

CONFIG.SYS : terme concernant le système DOS des PC définissant un fichier à la source du disque dur configurant le système avec un certain nombre de drivers au lancement de l'ordinateur.

DOS : Disk Operating System, programme permettant à l'ordinateur de réaliser les fonctions de base dont il a besoin (affichage écran, lecture de fichiers...). Sur d'autres machines, ce système d'exploitation est intégré en partie à l'ordinateur (TOS, WORKBENCH en Rom).

DRIVER : fichier gérant les entrées/sorties d'un ordinateur, c'est à dire les communications qu'il aura avec les éléments qui lui sont extérieurs tels qu'imprimantes, cartes sonores et autres, ainsi que certains gestionnaires de mémoire.

LINKER : verbe venant de l'anglais désignant l'action de relier deux (ou plus) machines, software ou une interface, comprenant le plus souvent des câbles.

MORPHING : terme anglais décrivant le passage d'une forme à une autre. Le plus souvent, il s'agit de transformer un objet en un autre, l'outil graphique utilisé calculant les diverses phases intermédiaires.

PC : Personnel Computer (ordinateur personnel). Standard défini par le tout puissant I.B.M. pour ses micro-ordinateurs.

PIXEL : une image est composée de nombreux points. Un pixel est l'un de ces points.

RESOLUTION : la résolution, c'est le nombre de points (pixels) qu'un écran affichera. Par exemple un mode de résolution de 640X480 signifie que l'écran affichera 480 lignes de 640 points chacune (soit 307 200 points). La taille de l'écran n'a rien à voir là dedans. Un petit écran peut avoir une excellente résolution, alors qu'un très grand peut en avoir une très faible. La résolution du mode SVGA, peut atteindre par exemple le 1 280X768 (soit 786 432 points).

SYNCHRONISME : technique d'animation consistant à filmer un vrai mannequin (par exemple) en mouvement puis de retravailler graphiquement les images obtenues afin d'obtenir un meilleur réalisme.

SCROLLING : technique consistant à déplacer une partie d'un écran par rapport au reste ou même tout l'écran, donnant ainsi l'impression que l'on se déplace dans un univers. Il existe plusieurs sortes de scrolling pour un même écran. Chacun de ces plans défile à une vitesse propre, le plan étant censé être le plus proche défilant rapidement, alors que le plus éloigné bouge très lentement. Ce procédé procure un effet de réalisme plus poussé que le scrolling simple, les décors possédant ainsi une certaine profondeur.

SF : abréviation de Science Fiction. Terme générique décrivant tout ce qui se rapporte (littérature, cinéma, jeux...) à tous les mondes futuristes imaginaires.

SHOOT EM UP (ou Shoot them up) : terme anglais décrivant tous les jeux de tirs. La plupart du temps, le joueur dirige un vaisseau spatial dans les niveaux à scrollings verticaux ou horizontaux.

SOFT DU SOFTWARE : programme informatique constitué par une succession d'instructions codées sous forme de bits.

SPRITE : élément graphique dessiné occupant une certaine surface (8 pixels sur 8 ou 32 par 32) qui est ensuite facilement sujet à des mouvements. Ainsi, dans la plupart des jeux, le personnage est constitué de plusieurs sprites dans diverses positions qui se superposent pour donner une impression de mouvement !

SVGA DE SUPER VGA : Standard Vidéo haute résolution des PC dont les modes les plus couramment utilisés sont 640 X 480 en 256 couleurs ou 1 024X768 en 16 couleurs. Tous les modes inférieurs sont automatiquement reconnus (CGA, EGA, VGA)

TOS : Transial Operating System. Système d'exploitation de la gamme Atari.

VGA : Standard Vidéo PC. Toujours Thul. En général, les résolutions les plus courantes sont le 320X200 en 256 couleurs et le 640X480 en 16 couleurs.

WARGAME : terme anglais décrivant les jeux de simulations de batailles. En général, les unités sont représentées par des carrés ou des symboles définissant le type de l'unité et le terrain est vu du dessus, sous une forme quadrillée, style carte d'état major.

WINDOWS : système d'exploitation de l'Amiga.

CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆

☞ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
BODY BLOWS ENTITY BL FISH DRAGON 2 LAIR 3 LEMMINGS 2

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI

	ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
AGE	269	269
AIR BUCKS	289	289
AIRBUS A320 simulat vf	349	349
ALIEN 3	ND	279
ANOTHER WORLD	249	249
ASSASIN	249	249
A-TRAIN	ND	329
B.A.T 2	329	329
B 17 flying fortress	ND	329
BC KID	ND	269
BART VS THE WORLD	259	259
BATTLE ISLE	ND	269
BEST OF THE BEST	259	259
BILES TOMATO	249	249
BILLARD AMERICAIN	269	269
BODY BLOWS	ND	249
BONANZO BROS	220	220
CADAVER	319	319
CAMPAIGN	339	339
CANTONA STRIKER	199	199
CAPTAIN PLANET	220	220
CARL LEWIS challenge	259	259
CHAOS ENGINE	249	249
CHESS CHAMPION 2175	269	269
CHUCK ROCK junior	ND	249
CIVILISATION	269	269
COHORT ROME 2	319	319
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL WORLD	249	249
CRAZY CARS 3	319	319
CURSE of enchantia vf	ND	269
D DAY	329	329
DESERT STRIKE	ND	249
DISCOVERY	269	269
DOMINIUM	269	269
DOODLE BUG	249	249
DUNE 2 vf	ND	329
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNARLASTER	249	249
ENTITY	ND	249
EURO 1 mo	259	259
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	269
F1 GRAND PRIX	269	269
F 15 STRIKE EAGLE 2	269	269
F 19 STEALTH FIGHTER	299	299
FIRE & ICE	249	249
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	269	269
FORT APACHE	269	269
GENESIA	289	289
GOBLIINS 2	279	279
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	269
HARLEQUIN	220	ND
HARRIER ASSAULT	339	339
HISTORY LINE vf	ND	349
HOOK vf	ND	259
HUMANS	ND	279
INDY 4 aventure	ND	269
INTER RUGBY challenge	269	269
INTER SPORT challenge	249	249
IRHAN 2	269	269
JAGUAR	ND	269
JIMMY WHITE'S snooker	269	269
JIM POWER	269	269
JOE & MAC	ND	249
JOHN BARNES FOOT	239	239
K.G.B. vf	ND	249
KNIGHTS OF THE SKY	289	289
L'AIGLE FATALE 3	220	220
LAST NINJA 3	239	239
LEGEND of kyrandia vf	ND	269
LEGEND of valour vf	ND	329
LEMMINGS double pack	269	269
LEMMINGS 2	249	249
LOMBARD RAC RALLY	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
LURE of the TEMPTRESS vf	269	269
MI TANK PLATOON vf	289	289
MC DONALD LAND	269	269
MEGA TWINS	220	220
NICKY BOOM 2	269	269
NIGEL MANSELL	279	279
NO SECOND PRIZE	249	249
OUT RUN EUROPA	259	259
PACIFIC ISLANDS	269	269
PERFECT GENERAL vf	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	249
POPULOUS 2	249	249
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	249	249
RACE DRIVIN	220	259
RAILROAD TYCOON vf	269	269
RAMPARTS	249	249
RED ZONE	ND	199
SKY WOODS	249	249
ROME vf	ND	269
SECRET monkey isla 2 vf	ND	269
SENSIBLE SOCCER 93	249	249
SHADOW BEAST 3	ND	269
SHUTTLE vf	289	289
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SIM EARTH vf	ND	279
SLEEPWALKER	249	249
SPACE QUEST IV	ND	329
STREET FIGHTER 2 1 mo	279	279
SUPER CAULDRON	249	249
SUPER TETRIS	ND	249
SUPERFROG	ND	249
THE MANAGER vf	ND	279
THE SHORTGREY vf	269	269
TRANSARTICA vf	279	279
TRODDLERS	ND	249
VIDEO KID	159	189
VROOM + great courts 2	269	249
VROOM multiplayer	199	ND
VROOM scenario	149	149
WEEN prophecy vf	269	269
WING COMMANDER	ND	299
WORLD CLASS RUGBY	249	249
WWF 2 super stars 1 mo	220	249
ZOOL	ND	249

AMIGA

	ST	AM
IRHAN 2	269	269
JAGUAR	ND	269
JIMMY WHITE'S snooker	269	269
JIM POWER	269	269
JOE & MAC	ND	249
JOHN BARNES FOOT	239	239
K.G.B. vf	ND	249
KNIGHTS OF THE SKY	289	289
L'AIGLE FATALE 3	220	220
LAST NINJA 3	239	239
LEGEND of kyrandia vf	ND	269
LEGEND of valour vf	ND	329
LEMMINGS double pack	269	269
LEMMINGS 2	249	249
LOMBARD RAC RALLY	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
LURE of the TEMPTRESS vf	269	269
MI TANK PLATOON vf	289	289
MC DONALD LAND	269	269
MEGA TWINS	220	220
NICKY BOOM 2	269	269
NIGEL MANSELL	279	279
NO SECOND PRIZE	249	249
OUT RUN EUROPA	259	259
PACIFIC ISLANDS	269	269
PERFECT GENERAL vf	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	249
POPULOUS 2	249	249
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	249	249
RACE DRIVIN	220	259
RAILROAD TYCOON vf	269	269
RAMPARTS	249	249
RED ZONE	ND	199
SKY WOODS	249	249
ROME vf	ND	269
SECRET monkey isla 2 vf	ND	269
SENSIBLE SOCCER 93	249	249
SHADOW BEAST 3	ND	269
SHUTTLE vf	289	289
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SIM EARTH vf	ND	279
SLEEPWALKER	249	249
SPACE QUEST IV	ND	329
STREET FIGHTER 2 1 mo	279	279
SUPER CAULDRON	249	249
SUPER TETRIS	ND	249
SUPERFROG	ND	249
THE MANAGER vf	ND	279
THE SHORTGREY vf	269	269
TRANSARTICA vf	279	279
TRODDLERS	ND	249
VIDEO KID	159	189
VROOM + great courts 2	269	249
VROOM multiplayer	199	ND
VROOM scenario	149	149
WEEN prophecy vf	269	269
WING COMMANDER	ND	299
WORLD CLASS RUGBY	249	249
WWF 2 super stars 1 mo	220	249
ZOOL	ND	249

PROMO

HUNTER am	99
STORMBALL	99
BAD COMPANY st	99
SLIDERS st	99
SENSIBLE SOCCER am	129
DARK CENTURY st	99
AWESOME st	99
EUROPEAN championship st	99
CHICAGO st	99
NICKY BOOM am	129
SAFARI GUNS st	69

COMPILATIONS ST/ AS

FANTASTIC WORLDS REALMS / PIRATES / POPULOUS MEGALOMANIA / WONDERLAND	369
MAITRES asmetuce MAUPITI ISLAND / LES VOYAGEURS DU TEMPS / OPERATION STEALTH	289
FUN RADIO 2 KICK OFF 2/SPEEDBALL 2/ GP 500 GRAND COURSE 2 / TOUR GOLF	289
PLANETE AVENTURE 3 SECRET MONKEY ISLE 1 mo / LOOM POPULOUS / EXPLORA 3	339
STRATEGY MASTER HUNTER/ DEUTEROS/POPULOUS SPIRIT EXCALIBUR/ CHESSPLAY	319
DREAM TEAM TERMINATOR2 / SIMPSON/ WWF	239
SUPER FIGHTER FINAL FIGHT/PITFIGHTER/ WWF	239
FUN RADIO 3 MANIC BRIAN / SECRET MONKEY INDY 3 AVENTURE /SKATE 1942	369
FOX COLLECTION TINT AND A HALF/ LES PAF DE MORTAIN BLUES BROTHERS/ MONTY PYTHONS	329
GREATEST am DUNE/ LURE TEMPTRESS /SNOOKER	319
KINGS QUEST/WARZONE/LURE FASCINATION/NIRO/SHADOW BEAST	299
STRATEGIES DOMIN UM/REALMS/OPERA STEALTH	299
SUPERSTARS am SHADOW WARRIOR/ TOTAL RECALL GOLDEN AXE / SUPER OFF ROAD	249
MONSTER PACK INFESTATION/NIRO/SHADOW BEAST	189
UNIVERSE NICKY BOOM / LOM NUM SUPERSKI 2 / GRAND PRIX 500	299
NRJ6 PRINCE PERSIA / TEAM SUZUKI BARBARIAN 2/ TENNIS CUP/ SWAP	289

DISKS 3"1/2 PAR 100

DD/DF 3F90 pièce
HD/DF 5F90 pièce

EXTENSION 512 K ATARI STE / AMIGA 299 F

PC COMPATIBLES

SOUND MASTER
Compatible ADLIB 490 F
SOUND BLASTER
Vers 2 deluxe 890 F
Vers PRO 2 deluxe 1390 F
Vers 16 ASP 1990 F
LECTEUR CD ROM 2690 F
SCANNER

SCANNER 256 1490F
256 niveaux de gris + carte + logiciel de retouche vf

PROMO

RAMPARTS	99
B.A.T 5"1/4	99
GREAT COURTS 2	99
KICK OFF 2	99
INDY 4 arcade	99
NIGHT SHIFT	69
PRINCE OF PERSIA	99
PITFIGHTER	99
AVENTURES MORTIAR	129
SUPER SKI 2	99
KILI STREET BLUES	99
CORPORATION 5"1/4	99
KILLING CLOUD	99
WRATH demon 5"1/4	99

CAESAR	359
CAMPAIGN	329
CARL LEWIS challenge	249
CARS & DRIVERS	289
CARRIER AT WARS	299
CASTLE 2	299
CHAMPIONSHIP manag	269
CHESSMASTER 3000	349
CHUCK YEAGER vf	299
CIVCO HEAT vf	249
CIVILISATION vf	329
COHORT ROME 2 vf	389
COMANCHE 4 mo	349
COMANCHE scenario	249
COMMAND HQ	349
COMPLETE CHESS	399
CONTRAPTIONS	199
CRAZY CARS 3	299
CRISIS IN KREMLIN	329
CROISIERE CADAVRE vf	249
CURSE of enchantia vf	329
D DAY	349
D GENERATION	299
DARK SEED vf	329
DAUGHTER serpents vf	329
DISCOVERY	369
DOGFIGHT	249
DOMINIUM	299
DUNE 2 vf	329
DYNABLASTER	299
ECO QUEST	349
ETERNAM vf	329
ELVIRA 2 vf	349
E.S.S. MEGA	259
EYE OF THE BEHOLDER 2	339
F 15 STRIKE EAGLE 3	389
F 29 RETALIATOR	289
F 117 STEALTH FIGHTER	329
F 15 STRIKE EAGLE 2 vf	329
FASCINATION	249
FIGHTER COMMAND	349
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 4	435
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FLIGHT SIMU DESIGNER	380
FORT APACHE	289
FRONT PAGE sport tool	389
GENESIA	329
GLOBAL EFFECT vf	369
GOBLIINS 2	329
GRAND PRIX F1	349
GRAND PRIX unlimited	289
GREAT NAVAL BATTLES	349
GUNSHIP 2000	359
GUY ROUX manager vf	329
GUY SPY	289
HARRIER ASSAULT	359
HARRIER JUMP JET	389
HEART OF CHINA	349
HERO OF THE 357 TH	389
HISTORY LINE 1918 1941	389
HOOK vf	299
HUMANS	299
INCA vf	345
INCREDIBLE MACHINE	369
INDY 4 aventure vf	369
INDIANAPOLIS 500	369
INTER RUGBY challeng	299
ISHAR 2	329
IT CAME FROM desert	289
JIMMY WHITE snooker	289
JETFIGHTER 2 vf	289
JOE & MAC	289
JORDAN IN FLIGHT	329
K.G.B. vf	329
KING QUEST 5 vf	389
KING QUEST 6 vf	389
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY	349
LEGEND of kyrandia vf	329
LEGEND of valour vf	349
LE PARRAIN	199
LEMMINGS 2	249
LINKS PRO	389
LOST IN TIME vf	389
LURE TEMPTRESS vf	329
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MEGALOMANIA vf	369
MICROPROSE GOLF	369
MIDWINTER 2 vf	329
MIGHT & MAGIC 4 vf	329
NICKY BOOM 2	289
NIGEL MANSELL	329
NOVA 9	349
OBITUS	249
PERFECT GENERAL vf	369
POPULOUS 2	329
PREHISTORIK 2	289
PREHISTORIK	289
PROPHECY	289
QUEST for GLORY 3 vf	349
QUEST for the skies	289
REALMS vf	289
RED BARON	429
REX NEBULAR	369
RICKY WOODS	269
ROME vf	329
SECRET MONKEY ISLA 2 vf	344
SECRET WEAPON luftw vf	389
SENSI SOCCER INTER	289
SHADOW of the comet	369
SHERLOCK HOLMES	329
SILENT SERVICE 2	329
SIM LIFE vf	359
SLEEPWALKER	289
SPACE CRUSADE	289
SPACE QUEST 5 vf	349
SPEAR OF DESTINY	369
SPEELCRAFT	369
STAR TREK 25th	299
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	269
STRIKE COMMANDER	349
STUNT ISLAND vf	389
SUPER CAULDRON	289
TARK FORCE 1942	289
THE BLUE MAX	289
THE MANAGER vf	289
THE SEIGE	289
TIME QUEST	289
TORNADO	389
TRANSARTICA vf	289
U.F.O SIMULATOR	289
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII pad 2	349
ULTIMA underworld 2	349
V FOR VICTORY 2 evgo	294
WARLORDS vf	289
WING COMMANDER 2 vf	329
WEEN PROPHECY vf	329
WWF SUPERSTARS 2	269
X WING notice vf	389
2001	269

NOM ...
ADRESSE ...
VILLE ...
CODE POSTAL ...
TELEPHONE ...

TITRES ... PRIX

Total

☐ ATARI 520 ☐ ATARI 1 MEGA
☐ AMIGA 500 ☐ 500 extension ☐ 500 + / 600
☐ PC XT ☐ PC AT ☐ 5"1/4 ☐ 3"1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA

FRAIS DE PORT ⇨

☐ NORMAL 16 F
☐ COLISSIMO 25 F
(livraison garantie 48 H)
☐ CONTRE REMBOURSEMENT
+ port colissimo 70 F

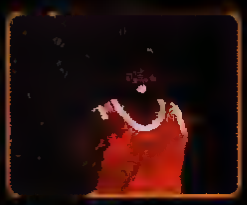
TOTAL A PAYER

☐ CARTE BLEUE No ...
☐ CHEQUE
04 93 Signature Date d'expiration ...

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TECHNIQUE

Dans cette rubrique, que vous retrouverez de temps en temps après le Lexique, nous aborderons une technique particulière de travail. Aujourd'hui, nous allons parler de la digitalisation et de la 3D, en nous appuyant sur un des produits les plus au point techniquement dans ces domaines : Michael Jordan In Flight, d'Electronic Arts.

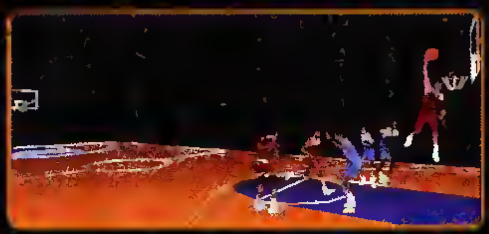


Le jeu utilise une toute nouvelle technologie, appelée "Video-Sim", qui permet d'utiliser de véritables animations vidéo. Electronic Arts devrait l'utiliser de façon assez intensive dans ses prochains titres.

Mais revenons à Jordan, qui est donc une simulation de basket-ball dans laquelle vous incarnez le fameux joueur américain. Ce jeu possède de nombreuses originalités, comme celle de pouvoir présenter le terrain selon n'importe quel angle, pour en arriver là, il n'y avait qu'un seul moyen pour les programmeurs : faire le terrain en 3D. L'ensemble du terrain, du panier et des lignes sont donc en fait un assemblage de formes géométriques que l'ordinateur connaît les positions, et qu'il recalcule en temps réel en fonction de vos mouvements. Jusque là, c'est assez classique, de plus l'est moins est l'incrustation, sur le tout en 3D, de personnages digitalisés.

En effet, jusqu'à ce jour, les simulations qu'il était possible de visionner sous tous les angles avaient des personnages également en 3D, donc particulièrement quelconques et peu réalistes. Que ce soit Adventage Tennis d'Infogrames, 3D Sports Boxing de Ninjascape ou 3D Soccer de Simulmondo, il est clair que l'intérêt de ces simulations sportives vient de la fluidité des mouvements de caméra mais aussi des animations du joueur. Ici, Electronic Arts a largement innové en proposant des joueurs qui semblent tout droit sortis de votre écran de télévision. Comment Jordan fait ? Tout simplement en digitalisant de vrais joueurs.

Digitaliser, cela consiste à prendre une image vidéo et à la transformer en une image "informatique". D'une résolution inférieure et utilisant moins de couleurs, il faut donc faire des concessions, mais en choisissant une bonne palette de couleur, l'effet est souvent saisissant. Il suffit donc de digitaliser les différents mouvements effectués, et de faire cela selon tous les angles, pour pouvoir finalement simuler la présence d'un joueur. C'est justement là que le vrai Jordan intervient. Il a en effet dû pendant plusieurs jours effectuer tous les coups possibles du basket devant un fond bleu. On appelle fond bleu un écran qui est de couleur bleu. La raison de ce choix est simple, le bleu est une couleur qui passe très mal en vidéo, ce qui permet de détourer (découper si vous voulez) la silhouette de l'acteur très facilement, pour la replacer sur un autre décor. Cette technique, très utilisée dans les studios de cinéma pour la réalisation d'effets spéciaux, a donc permis ici d'obtenir tous les mouvements possibles du vrai Jordan. Du coup, lorsque vous jouez à Michael Jordan In Flight, vous avez non seulement l'impression de regarder un match de basket-ball à la télévision, mais en plus, c'est vous qui contrôlez le joueur américain ! Cet aspect technique est encore plus étonnant lorsque vous utilisez la fonction Replay Jordan, qui permet de revoir une scène au ralenti... mais de façon encore meilleure qu'à la télévision, puisque vous pouvez ici revoir l'action sous n'importe quel angle. On se rend alors vraiment compte de l'intérêt de la technologie utilisée ici ! Electronic Arts a même poussé le système jusqu'à vous proposer un studio d'enregistrement qui vous permet de régler et de monter des films à partir de vos actions.



Michael Jordan In Flight est déjà disponible sur PC, et nécessite un 386 ou un 486 !

Pressimage présente

Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE PC

POUR 64 F SEULEMENT

2 Grands Jeux du Commerce pour votre PC

STREET FIGHTER + SWAP dans

☐ Je commande le N°4 de PC Disquette 64 F (port compris)
STREET FIGHTER + SWAP
Je commande le N°1 ☐ le N°2 ☐ le N°3 ☐ de PC Disquette (prix unitaire : 64 F) (port compris)
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°4 : 294 F (90 F d'économie)
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°4 : 540 F (228 F d'économie)

Nom
Prénom
Adresse

CP Ville

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

1 Grand Jeu du Commerce pour votre Amiga

DISC

POUR 49 F SEULEMENT

☐ Je commande le N°2 de Amiga Disquette 49 F (port compris)
DISC
☐ Je commande le N°1 de Amiga Disquette 49 F (port compris)
STREET FIGHTER

Nom
Prénom
Adresse

CP Ville

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Pans.

Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

1 Grand Jeu du Commerce pour votre ST

STREET FIGHTER

POUR 49 F SEULEMENT

☐ Je commande le N°2 de ST Disquette 49 F (port compris)
STREET FIGHTER

Nom
Prénom
Adresse

CP Ville

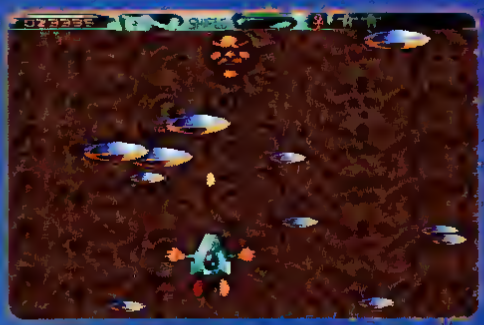
Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage . 210, rue du Fg St Martin - 75010 Pans

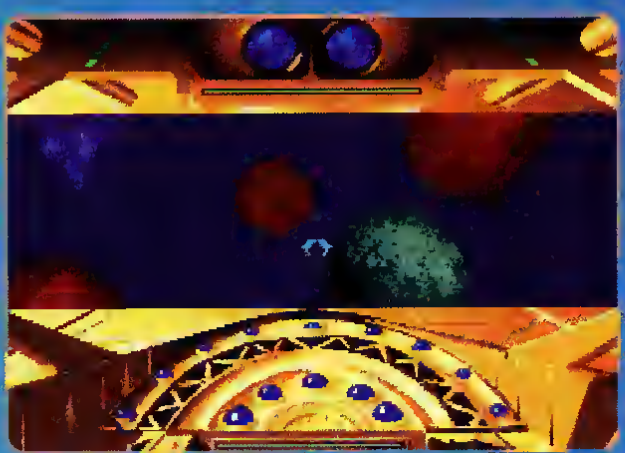
LE CD-I EN ÉBULLITION

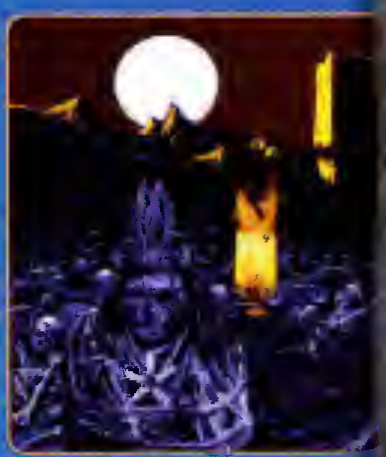
Le printemps se met doucement à faire sa vaine chaude pour les processeurs de CD-I. Avec en premier lieu un jeu vraiment attendu depuis longtemps, Inca. Le jeu d'Iwan Le revanche vient par Digital Vision et récompensé par le 4 Tout du mois sur écran CD-I, est en effet en phase de test final sur la machine Philips.

Nous devrions donc avoir la version française d'ici quelques semaines. Un point particulier du support laser vous a été réservé un jeu passionnant, doté de musiques superbes et d'une qualité de vue hyper-réaliste pour des trois dans images précédentes. Vous allez pouvoir vivre les aventures du Inca, le dernier fan des Incas, qui doit retrouver les pouvoirs sur le temps, la matière et l'espace. Le but du jeu étant dans ce numéro de Tours, c'est aussi une excellente nouvelle pour les fans d'exploration. Seul changement de taille, les codes qui ont changé. Compter sur nous pour vous les communiquer dès le déballage !

Toujours dans le domaine des jeux, une autre bonne nouvelle nous arrive d'un nouveau venu sur CD-I, pas qu'il n'ait d'un shoot'em up.
À travers une longueur de missions, Vaisseau Alpha va mettre les nerfs à l'épreuve ou vous attaquera de toutes parts dans un jeu d'arcade aux graphismes hors pair. Le CD-I pourra-t-il briller à nouveau ce jeu ?
Dans l'attente, la bonne et des images de nouveaux titres pour un support encore jeune mais bien le mieux placé. Nous continuons notre combat pour vous faire une présentation des machines. Ici à l'affiche pour les mois à venir : l'Amiga et le Jaguar. Stay tuned, Atari ou pas, nous serons présents et surtout le Mystère ou rien !







Le Virtuel, nous et vertiges

C'est le mélange le plus intéressant et le réalité virtuelle est enfin entrée !
Vous vous demandez ce que signifie cette expression ? Vous voulez savoir si nous en sommes effectivement ? Vous en aurez certainement bien

FUTUR VISION PRÉSENTÉ PAR

Delphine Software

Dans la perspective de nouveaux développements sur Consoles & Micros, DELPHINE SOFTWARE recrute plusieurs graphistes motivés et créatifs répondant aux critères suivants:

- Disponible Immédiatement.
- Libéré des obligations militaires.
- Prêt à s'intégrer à une équipe interne.

Envoyer lettre de motivation et CV à:

Delphine Software
150 Bld HAUSSMANN
75008 PARIS

OPERATION New Soft Games DISCOUNT

Espace Micro Loisir

- PRIX TTC -

Produit Atari/Amiga

Copieur autonome Atari 1E/1S	230 F
Carte 512Ko A500	180 F
Carte 512Ko+horl A500	179 F
Scanner monochrome 400 DPI 64 niv gris, kit complet avec driver	950 F
Xcopy soft + harware (Cyclone)	300 F
Xcopy HD Tools soft	125 F
Alim A500 4 5A	430 F

Joystick Atari/Amiga

Turbo pro	60 F
Turbo pro transparent	70 F
Turbo king	60 F
Challenger K20	50 F
Turbo II	60 F
Turbo cobra	70 F

Joystick PC

QS-113	80 F
Warrior 5 QS-123	100 F
Intruder QS-146	150 F
Aviator QS-151	190 F

Memoire/Disque Dur

SIMM 256Ko 9chips 150ns	90 F
SIMM 1Mo 3chips 70ns	230 F
SIMM 4Mo 9chips 70ns	950 F
HD IDE 80Mo 3 5" Western	1390 F
HD IDE 120Mo 3 5" Conner	1490 F
HD IDE 170Mo 3 5" Maxtor	1890 F
HD IDE 210Mo 3 5" Maxtor	2290 F
HD IDE 60Mo 2 5" Western	1490 F
HD IDE 80Mo 2 5" Western	1890 F

Produit Multimédia

Carte Son baby boomer (ADLIB)	290 F
Carte Son Master Boomer (SB 2)	590 F
Lecteur CD-ROM MITSUMI +Carte IDE +Câbles+drivers	1590 F
Pack 3 CD-ROM 20.000 Softs D P	450 F
Soft récuperation CD-KODAK	320 F

Accessoire/Divers

Nappe HD 3 5"	50 F
Nappe HD 2 5"	90 F
Nappe HD 3 5"<->2 5"	200 F
Controleur IDE+2FD+2s+1p+1g 16bits	150 F
Clavier 102T SUH	150 F
Souris 3bts 400DPI db9 + drivers 3 5"	80 F
Tapis souris	20 F
Boite 10 FDDD 3 5"/720Ko neutre	39 F
Boite 10 FDHD 3 5"/1 44Mo neutre	59 F
Boite rangement 100 FD 3 5"	59 F
Boite rangement 100 FD 5 25"	59 F
Câble imprimante // 1 8 mètres	90 F

Gamme PC ludique

PC-GAME	PC-MEDIA I	PC-MEDIA II
386SX25 Intel 2Mo ram 70ns FD 3 5"/1 44Mo HD 60Mo SVGA 14" coul Boitier MiniTour Clavier 102T Souris+tapis Carte SB 2+ speaker Joy Warrior 5	386DX40 Amd 128Ko cache 4Mo ram 70ns FD 3 5"/1 44Mo HD 120Mo SVGA 14" coul Boitier MiniTour Clavier 102T Souris+tapis Carte SBpro 2+ speaker Joy Warrior 5	386DX40 Amd 128Ko cache 4Mo ram 70ns FD 3 5"/1 44Mo HD 120Mo SVGA 14" coul Boitier MiniTour Clavier 102T Souris+tapis CD-Rom Mitsumi Carte SBpro 2+ speaker Joy Warrior 5
5990 F	**7690 F**	**8990 F**

VPC NEW SOFT GAMES

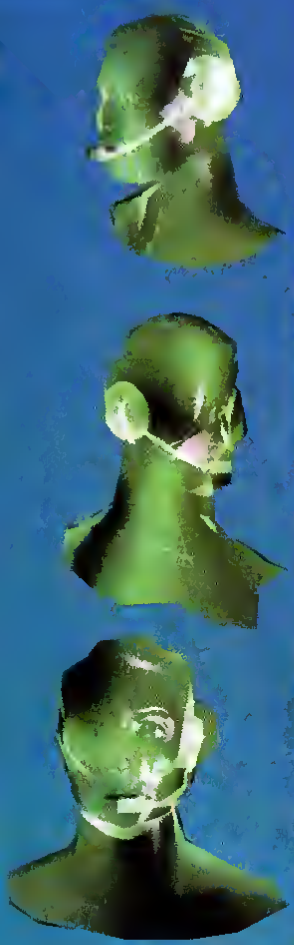
Permanence Téléphonique [lundi-vendredi] 10H à 19H
Commande sur papier libre et réglement joint (Chèque)
Tarifs non contractuels,delais 48H dans la limite des stocks disponibles
Produits garanties 1 an pièces et main d'oeuvre

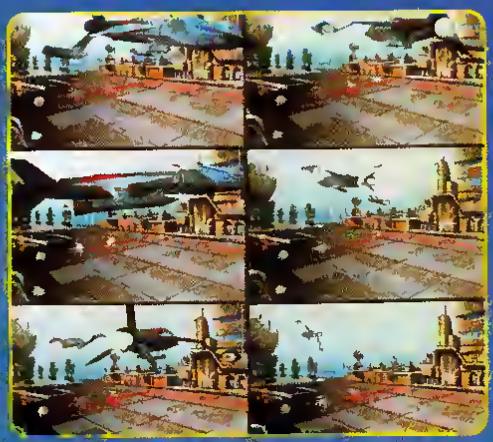
PORT/EMBALLAGE METROPOLE

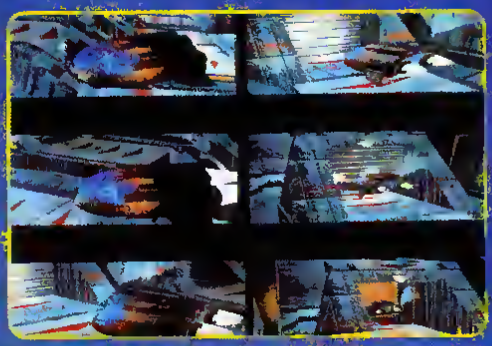
- Normal	20 F
- Colissimo	25F
- Contre remboursement	+26 F

30.76.64.01 30.76.64.01 30.76.64.01

The Koshan Conspiracy explose sur CD Rom !





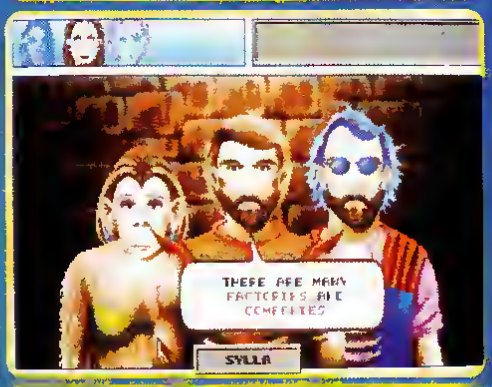


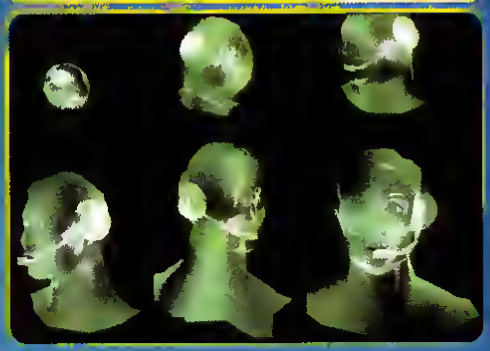
En préparation depuis de nombreux mois chez Ubi Soft, la version CD Rom de Bat 2, nommée The Koshan Conspiracy, est en effet quasiment finie. On pourrait en fait pratiquement parler d'un nouveau jeu, de nombreuses améliorations et nouveautés apparaissant sur la version CD !

Des centaines de mégas de voix digitalisées, des dizaines de mégas de scènes en "full motion vidéo" (10 images / seconde) et des tonnes de nouveautés. Ne manquez pas notre dossier spécial Bat 2 CD Rom le mois prochain !

En attendant, on peut déjà vous montrer quelques uns des écrans de cette version d'un jeu qui est quasiment devenu une légende.

Vous allez vivre en effet des aventures mouvementées à travers toute la galaxie, grâce à un système de dialogue qui n'est pas sans rappeler les meilleurs BD de SF du genre.





Pressimage présente

NOUVEAU

Découvrez chez votre marchand de journaux, le nouveau magazine PC qui répondra désormais à toutes vos questions

25 F

Chez votre marchand de journaux

Chaque mois l'information 100% Macintosh

Dans la galaxie Macintosh nous lisent des informaticiens comme des débutants, des "accros" du seul traitement de texte comme des princes d'XPress ou de la feuille de calcul. Et puis des touches à tout, des curieux de tout, des spécialistes en rien pour lesquels un "bus" est encore un véhicule de transport en commun, "pomme-z" une combinaison inconnue de pépins, ou "postscript" un addendum raccourci. Pour eux, nous avons construit le magazine Macintosh à la hauteur de leurs attentes.

Informatif
Sérieux
Attractif

A découvrir le 12 de chaque mois...

Prix : 35 F
1 disquette gratuite
N°24 d'Univers Mac

Chez votre marchand de journaux

FAITES PLAISIR A VOTRE ST, TT avec ST MAGAZINE ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :
Jeu : *Unsensible Soccer*, un jeu de foot fou - Utilitaires : *Let'em Fly* et *Selectric* - Accessoires : *Dancer*, un accessoire coquin - créer votre répondeur télématique.

CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE :
Dans le numéro de mai, ne manquez pas dans ST Magazine : Falcon : 32 000 couleurs True Paint, rendez vos ST compatibles - POV, initiation au Raytracing - Tests logiciels : Charly, la retouche photo, Cubase Lite, le sequenceur pour tous - Technique, les interruptions en GFA, programmer le FDC en Assambleur, gérer le presse-papiers - Imagina, la télévirtualité au rendez-vous.

32 F

E.C.T.S. DE LONDRES
Les prémices du CD

Le marché du jeu CD-Rom arrive à grands pas, on ne cesse de vous le répéter, tout comme Virgin ne cesse de décaller la sortie de Dune CD et Seventh Guest de mois en mois. Mais cette fois-ci, rien se semble devoir arrêter l'arrivée le mois prochain de ces deux produits qui devraient marquer le début effectif de l'ère du CD... L'European Computer Trade Show (voir page 100) de Londres était d'ailleurs là pour le confirmer, avec beaucoup de projets sur Sega-CD, le CD-Rom de la console Megadrive qui sort en septembre en France.

Le mois prochain ne ratez pas les tests des premiers gros produits CD, ni las supar nouvaoutés axclusives da GEN 4 !

CORE DESIGN

La compagnie anglaise se lance dans le CD, sur Sega pour le moment. Tout commencera avec Chuck Rock 2, qui comportera plus de niveaux, mais aussi plusieurs dessins animés pour les passages de niveaux, la présentation et la fin du jeu. Thunderhawk sur Mega-CD mélange des phases en images de synthèse et un simulateur qui utilise au mieux les chips 3D de la machine. Vraiment étonnant !

EMPIRE

La compagnie anglaise prépare deux jeux CD ; Maelstrom, basé sur le jeu de réflexion qui sort le mois prochain sur PC, puis Campaign, d'après le wargame sorti avant Noël sur Amiga, PC et ST.

INTERPLAY

De très nombreux produits sont annoncés sur CD-Rom, dont une nouvelle version de Battlechess, avec 25 minutes d'explications parlées. Un peu plus tard, ce sera le tour de Star Trek. La

version CD est entièrement parlée, et imaginez-vous que ce sont William Shatner et Leonard Nimoy qui s'en sont chargés. Les fans apprécieront. Quant à la version CD de Lord Of The Rings, elle comporte carrément 20 minutes du dessin animé de Ralph Bakshi réalisé sur ce sujet. Ensuite, ce sera le tour de Castles 2, qui comporte des vidéos d'attaque de châteaux ainsi qu'une partie encyclopédique sur les châteaux.

Mais ce n'est pas tout ! Interplay proposera très vite les versions CD des jeux Maxis , Sim Ant, Sim City, Sim Earth et Sim Life, avec des vidéos sur les fourmis, les villes, la Terre et la Vie. Et puis Interplay prépare aussi des jeux pour CD uniquement, mais nous en parlerons plus tard.

LUCASARTS ENTERTAINMENT

L'arrivée prochaine de Indiana Jones & The Fate Of Atlantis sur CD-Rom permettra aux possesseurs de PC de redécouvrir cet

excellent jeu d'aventure, avec l'ensemble des dialogues parlés ! La sortie est prévue pour mai. Cet été, vous pleurerez (de rire) en jouant à Day Of The Tentacle sur CD-Rom PC, jeu que nous présentons en rubrique news en page 22. Encore une fois, la différence sur la version CD vient que tout est parlé. Mais la véritable révolution devrait venir de Rebel Assault, prévu pour l'automne 93 sur CD-Rom PC, Sega CD et CD-I. Il s'agit d'un jeu d'action basé sur la guerre des étoiles, et qui rappelle fortement le jeu Starblade. Vous voyez votre vaisseau à l'écran, et vous le dirigez dans des scènes où les mouvements sont préprogrammés, du coup, l'ensemble des décors est aussi beau que les scènes cinématiques de X-Wing ou Wing Commander ! Imaginez le choc. Sans oublier que le jeu est entrecoupé de nombreux extraits du film, et que les 15 niveaux sont extrêmement variés.

MACPLAY

Ce label d'Interplay spécialisé sur Macintosh proposera sous peu Battlechess et une grande aventure interactive nommée In Search Of The Fabulous Fuzzbox

MILLENNIUM

La compagnie annonçait des versions CD, pour PC et Sega principalement, de ses nouveaux jeux James Pond 3, Diggers et Beastball. Mais Michael Hayward, le patron de Millennium, annonce qu'il y aura 5 produits CD cette année.

MIRAGE

Quatre produits sont d'ores et déjà en développement, et uniquement pour des sorties sur CD. Rise Of The Robots est un jeu de combat entre robots géants, dont tous les graphismes sont en ray-tracing et qui promet d'être fantastique. Return To The Lost World utilise de nouvelles techniques où seront mélangés des acteurs filmés à des dinosaures filmés image par image dans un jeu d'aventure complexe.
Dans Space Junk, un jeu d'exploration de planètes, vous allez croiser des races variées. Cette fois, on a filmé des acteurs avec des masques pour réaliser les scènes vidéo du jeu. Enfin, Adrenalin Factor est un wargame dans un monde dirigé par des robots, et à nouveau entièrement en vidéo. Super, non ? Ces quatre produits seront peut-être disponibles en fin d'année.

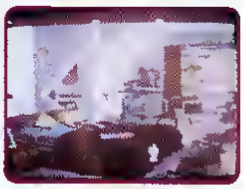
PHILIPS

Ça bouge enfin sur CD-I, la compagnie hollandaise ayant profité du Trade-Show pour annoncer plein de nouveaux produits.
Produit par Gremlin Graphics, Litil Divil est un jeu d'arcade super sympa, dont vous pouvez découvrir quelques photos de la version PC dans le reportage sur l'E.C.T.S. La grande nouvelle vient de l'annonce par Virgin d'une version CD-I de Seventh Guest, son fameux drame interactif. Le jeu utilisera l'extension Full Motion Video, ce qui signifie que la qualité d'image sera encore supérieure à la version PC CD-Rom. De plus, le jeu sera en version française, une grande première en somme. Enfin,

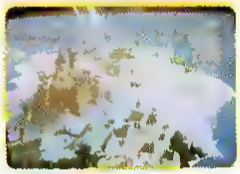
Rage annonce une version CD-I de Striker, ce qui permettra enfin de jouer au football...
Un nouveau titre plaisait beaucoup aux anglais : Escape. Il s'agit d'un CD New-Age, avec de la musique plutôt "dance" et accompagné d'étranges enchaînements graphiques.
Le Full Motion Video (FMV), extension du CD-I très attendue, était présentée dans sa version finale. Cela permet de stocker sur un CD 72 minutes de vidéo de qualité VHS, ce qui va permettre de réaliser enfin de véritables films interactifs. Deux jeux sont d'ores et déjà prévus pour la rentrée ; Caesars World Of Boxing et Hanna Barbara's Cartoon Carnival.
Sans oublier, de nombreux titres étaient présentés...
Video Speedway est une course de F1 aux graphismes assez réussis, mais dont la maniabilité n'est pas, pour le moment, convaincante.
L'étonnement du stand Philips venait peut-être de Voyeur, un jeu quelque peu dérangeant au niveau du thème : vous devez faire des photos compromettantes et faire chanter les personnages dans ce jeu d'aventure qui comporte plusieurs scènes

A gauche, un des écrans des jeux Link et Zelda. Avouez que c'est plus beau que sur consoles Nintendo.

Time Bomb, ci-contre et au-dessus, est un jeu très réussi qui vous plonge dans une ambiance gloque...

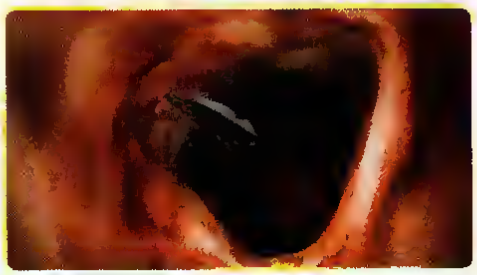


Rincez vous l'œil avec Voyeur, un soft à la morale carrément douteuse...



particulièrement chaudes. Ça change de Van Gogh ! Logic Bomb est une aventure interactive aux graphismes très réussis, et qui comporte des phases d'action et des animations vidéo. Les premiers jeux basés sur les héros de Nintendo étaient également là : Zelda, The Wand Of Gamelon et Link, The Faces Of Evil. Les deux produits présentent des dessins animés très sympas, mais on pourra regretter que les phases d'arcade soient si peu prenantes... en tout cas pour le moment, puisque ces produits sont loin d'être terminés.

PSYGNOSIS



Côté CD, tout le monde attend impatiemment les sorties de Microcosm et Dracula, qui verront le jour sur Sega tout d'abord. Psygnosis a cependant terminé la version FM-Towns (une sorte de PC japonais), et je dois avouer que c'est ce que j'ai vu de plus beau sur ordinateur (dont une intro d'un quart d'heure à couper le souffle).
Les versions PC de ses produits sortiront en fin d'année. Mais Psygnosis prépare déjà deux ou trois autres jeux, dont deux adaptés de gros films qui sortiront cette année. On vous en dira plus très bientôt.

SIERRA-ON-LINE

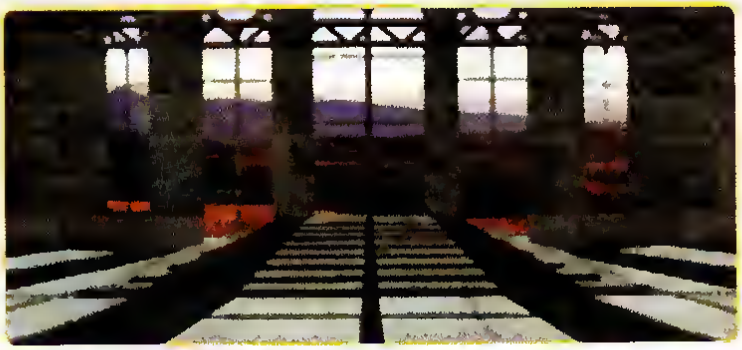
La compagnie américaine continue de faire des versions CD de ses meilleurs jeux d'aventure. Après Willy Beamish, préparez-vous à Eco Quest, King's Quest 6, Laura Bow 2 & Leisure Suit Larry dans les prochains mois

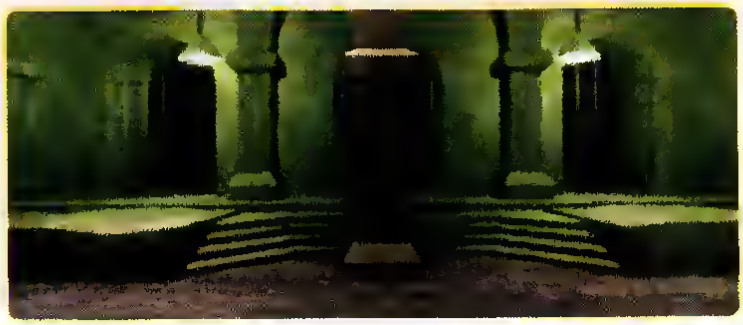
STORM

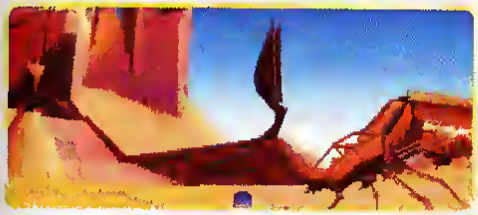
La compagnie prévoit la sortie pour début 94 de Lawnmower Man 2, basé sur la suite du film le Cobaye. Le jeu sortira sur PC et Mac CD-Rom

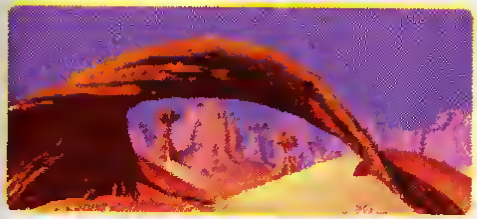
VIRGIN

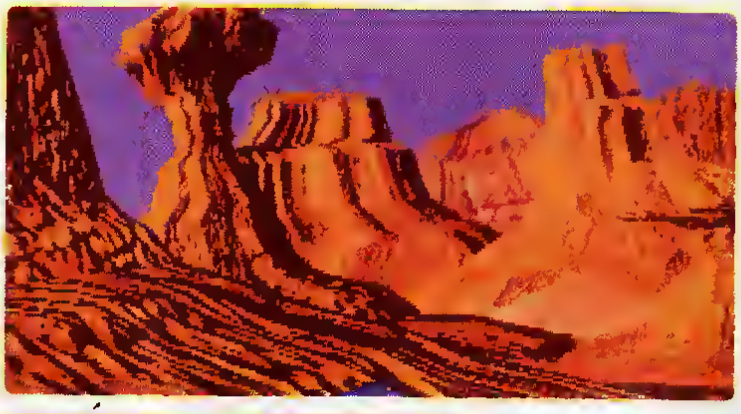
C'est promis, juré, craché, Dune et 7th Guest sortent sur CD-Rom PC le mois prochain. Si ! si ! Un peu plus tard, nous pourrons découvrir Kyrandia, dont tous les dialogues seront parlés, puis Shuttle, qui comportera une encyclopédie en image et en vidéo de la conquête de l'espace. Mais d'autres produits révolutionnaires seront présentés au C.E.S. de Chicago, on nous le promis.

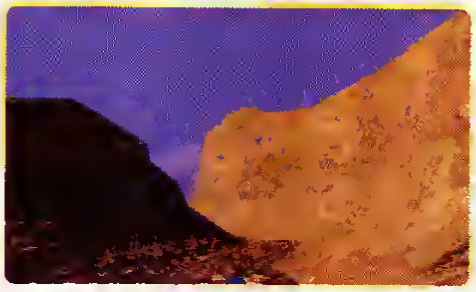












Outre les dialogues entièrement digitalisés et quelques scènes du film présentes en Full Motion Video, ce sont surtout les déplacements en ornithoptère qui sont sujets à de superbes scènes animées. Même sur un 386 DX33Mhz, l'animation est fluide et rapide. Un ploisir pour les yeux et pour les oreilles, mais aussi pour l'esprit !

LE PARTENAIRE DE VOS LOISIRS

FUTUR VISION

Coup de coeur

THE LEGEND OF KYRANDIA (vf) 299
STRIKE COMMANDER 299 F
FLASHBACK 219 F

Loisir Disks		Loisir CD-ROM		Hardware M-PC	
DOGFIGHT	329 F	COMPOSER QUEST	729 F	SOUND BLASTER 16 ASP	1790 F
DUNE 2	299 F	DUNE	25 MAI	SOUND BLASTER PRO DELUXE	1160 F
LEMMINGS 2	299 F	INCA	399 F	SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	795 F
MIGHT & MAGIC IV (vf)	299 F	LEGEND OF KYRANDIA	25 MAI	MIDI BLASTER	1915 F
PREHISTORIK 2	249 F	RED STORM / CARRIER COM	329 F	PORT BLASTER	1339 F
SERPENT ISLES	299 F	SECRET WEAPON + SCENARIO	349 F	WAVE BLASTER	1690 F
SPACE QUEST V (vf)	299 F	THE 7th GUEST	525 F	VIDEO BLASTER	2975 F
UNDERWORLD 2	299 F	UNDERWORLD + WC II	329 F	LECTEUR CD-ROM SB INT+INCA	2399 F
X-WING	319 F	WC II DELUXE	329 F	PRO AUDIO SPECTRUM 16	1620 F
ZOOL	249 F	WONDERLAND	329 F	KIT PRO 16+CD-ROM SONY	4550 F

POUR COMMANDER
Appeler au (16 1) 42 46 56 38
Envoyer votre commande sur papier libre au 26 RUE D HAUTEVILLE 75010 PARIS ou faxer votre commande au 42 46 12 22

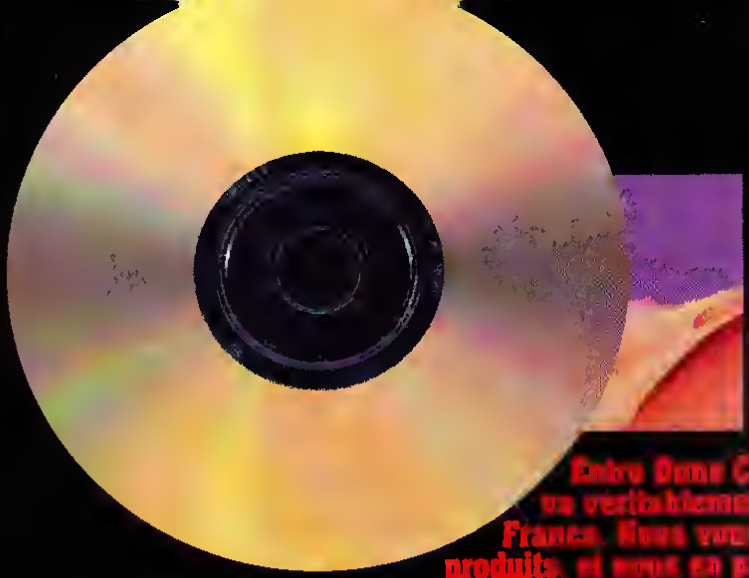
FRAIS D'ENVOI COLISSIMO
25F par commande pour les logiciels
50F par commande pour le hardware
Telephoner pour les envois hors metropole

REGLEMENT
Chèque
Carte blue
Mandat
Contre remboursement (30+)

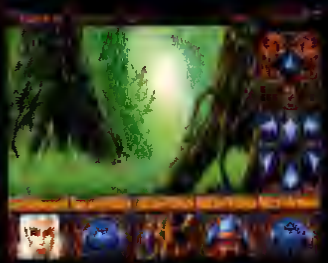
HORAIRES D OUVERTURE
10 H a 20 H
du LUNDI AU VENDREDI

Liste non exhaustive sujette a des modifications de prix et de titres

Publicité conçue par Futur Design
Fax:(16.1) 42 46 12 22 Tél:(16.1) 42 46 56 38

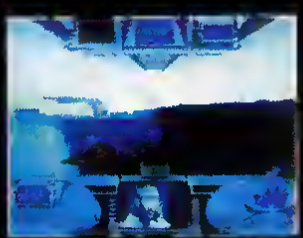


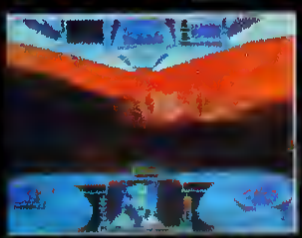
Entre Dune CD et Seventh Guest, Virgin Games va véritablement lancer le marché du jeu CD en France. Nous vous présenterons ces premiers produits, et nous en profiterons pour faire le point sur ce qu'il est nécessaire d'avoir pour faire fonctionner ces jeux, mais aussi sur l'intérêt du CD-Rom et les prochains produits. A ce propos, Génération 4 vous fera à nouveau découvrir, en avant-première, des jeux CD fantastiques jamais vus auparavant...



C'est aussi le mois des jeux de rôle, avec l'arrivée sur le marché de Eye Of The Beholder 3, Ishar 2 et Betrayal At Krondor ! Nous en profiterons pour vous dévoiler l'ensemble des produits à venir dans le genre, tout en faisant le point sur ce que sont les jeux de rôle, qu'ils soient sur micro-ordinateurs ou pour de vrai.

Syndicate, le tout nouveau jeu de Bullfrog, arrive également le mois prochain. Nous vous présenterons ce jeu très novateur en détail, et nous laisserons Peter Molyneux vous expliquer comment le jeu a été fait et a évolué avec le temps.



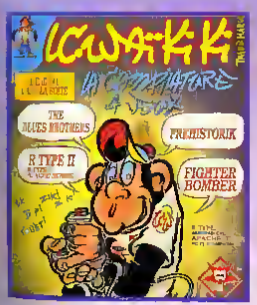


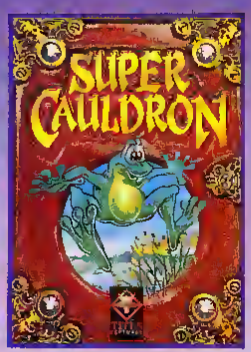
CyberRace, le nouveau jeu de CyberDreams, pourrait être testé sur PC... Comanche a-t-il du soucis à se faire ? Réponse le mois prochain.

GENERATION 4 Numéro 56 : sortie le 27 mai en kiosque avec : un nouveau coupon pour une disquette gratuite, des reportages exclusifs, des interviews pas croyables et les meilleurs jeux du mois décortiqués par la rédaction. Plus UN jeu à tomber par terre...

Auchan

1 JEU GRATUIT*
DANS CHAQUE BOITE DE CETTE PAGE





* Offre limitée.
Vérifiez que le sticker de l'offre figure sur la boite.

LC WAÏKIKI, FOX COLLECTION, SUPER CAULDRON et CRAZY CARS 3 sont disponibles sur ST/AMIGA/PC et AMSTRAD CPC.

En vente dans tous les magasins AUCHAN.

STAR WING WARS

SPACE COMBAT SIMULATOR

RETROUVEZ LA SAGA DE LA GUERRE DES ETOILES !

Disponible sur IBM PC 35 HD

LUCAS Arts

X-Wing est le meilleur jeu du genre. La réalisation technique est parfaite, la jouabilité exceptionnelle.

Gen 4 - 92%

Les animations sont fulgurantes, les combats réalistes, les scénarios variés...

TILT - 92%

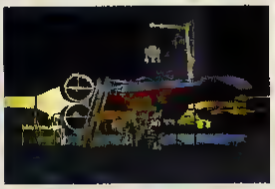
La plus fabuleuse épopée spatiale jamais réalisée à ce jour.

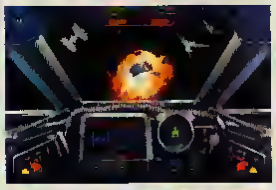
Joystick - 93%

UBI SOFT

Entertainment Software

28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil sous Bois





photos d'écran sur IBM PC

™ & © 1993 Star Wars. X-Wing and all other elements of the game for which are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All rights reserved. X-Wing game © 1993 LucasArts Entertainment Company. IBM is a registered trademark of International Business Machines Inc. LucasArts is a trademark of LucasArts Entertainment Company.